掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.190

专题企划

游戏难度初探

特快专递

初音未来 女歌手计划f PSV

化物语 携带版 PSP

浪客剑心 明治剑客浪漫谭 完醒 PSP

游戏文化频道

大阿卡娜牌与P4G的众生相

弹丸论破IF小说（中篇）

攻略透解

特殊报道部 PSV

闪乱神乐 爆裂 红莲少女 3DS

机动战士高达AGE 宇宙驱动版/宇宙加速版 PSP

赠品



《小小大星球》中秋主题海报

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2012年9月30日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第192辑上公布，敬请关注。

大奖



1名 北通MVP球王2手柄（无线锂电震动版）



1名 北通2267震动手柄



1名 北通MVP特洛伊手柄

幸运奖



1名 北通原生铜MICRO微型数据线



1名 北通中国风保护胶套



1名 北通中国风晶透水晶盒



1名 北通原生铜MINI迷你数据线



1名 北通原生铜HDMI高清线

本次活动赞助厂商及网站 GBalpha GBalpha（中国）有限公司 北通 BETOP PEGA

《掌机王SP》第188辑中奖名单

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

大奖 3名 手柄

洛阳市	高炜
桂林市	田皎琵
广州市	温啓俊

幸运奖 5名 掌机周边

上海市	韩荣强
乌鲁木齐市	黎翔
石家庄市	刘梁
东莞市	戚振铭
常州市	姚昕

《掌机王SP》第188辑 DVD问答——中奖名单

南宁市	卢尚拓
上海市	严文浩
广州市	张剑

答案：C



3名 PEGA精美游戏周边

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

专题企划
P31

游戏难度初探

难度设计足以影响到一个游戏的成败，本文将在分析诸多元素的基础上，就游戏难度为玩家带来乐趣的心理机制、游戏难度的产生源头等内容予以探讨。

酷洛洛啊，这游戏的厂商不是Level-5吗？
不是，是NBGI。
啥？居然不是Level-5？（←这位还是写过发售表的）
为什么你们都会觉得是Level-5……（－－）
日野的阴霾太重了吧。




攻略透解
P130

明日野祖孙三代的救世诗篇

系统介绍
故事模式全流程攻略

机动战士高达AGE PSP 宇宙驱动版/宇宙加速版

胧月，你的QQ签名怎么改成了“真想把日本一Software的编剧绑到仙人掌上逼他一星期看完《大长今》”？
假如他几千字的剧本不是来来回回倒腾几句心理活动，背景图片能经常换换，我就平和多了。

攻略透解
P147

全程S级取得攻略法
奖杯攻略

特殊报道部 PSV

简直不敢相信世间会发生这种事！



攻略透解
P154

波涛汹涌下限无底，爆乳少女们的闪乱活剧！

系统详解
资料收集

闪乱神乐 爆裂 红莲少女 3DS

审“口袋光环”的碟时，看到那个娇气女孩突然从胯下掏出一挺机枪，我就凌乱了。

掌机王Sp VOL.190

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

封面用图：
特特莉的工作室
封面设计：咕噜

目录





口袋光环 VOL.190

http://www.tudou.com/programs/view/T7Ndk4Q2rkg/
密码 kdgh0190

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。E-mail投稿邮箱：pgking@263.net。

游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A・RPG	动作角色扮演游戏
AVG	文字冒险游戏
A・AVG	动作冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视角射击游戏
FTG	格斗游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智游戏
RAC	竞速游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演游戏
SPG	体育游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏
TPS	第三人称射击游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品

文 雷伊

掌机情报站

事件 EVENT 任天堂举行最新网络直播会，公布3DS软硬件最新情报





8月29日晚8点（日本时间），最新一期的任天堂网络直播会（Nintendo Direct）以录播的形式在任天堂官网、USTREAM、Niconico等视频网站上播出。此次发布会的重头依然是目前如日中天的3DS，而对外界所期待任天堂全新家用主机Wii U的新情报则依然守口如瓶。

3DS的最新情报分为硬件和软件部分。硬件部分为3DS LL的最新配色版本的消息，任天堂全新发表“粉红×白”配色的3DS LL主机，该款新配色主机将于今年9月27日发售，售价与之前发售的其他配色方案3DS LL一样为18900日元。为了配合这个面向女性用户的配色方案主机发售，任天堂将在同日投放女性向游戏《随心时尚 女孩风格 贪心宣言》（わがままファッション GIRLS MODE よくばり宣言！）。本作是之前在NDS平台发售并获得女性玩家们绝大支持的《随心时尚 女孩风格》的续作，除了画面变得更加漂亮之外，游戏的画风也变得更加清新唯美，相信会更受女性玩家们的喜爱。游戏将于今年9月27日与粉红×白色3DS LL主机同时发售，售价为4800日元，数字下载版本也将于同时上线。





《雷顿教授与超文明A的遗产》是此次直播会上首次公布的新作。作为热门游戏“《雷顿教授》系列”的最新正统续作，这既是《雷顿》新三部曲中的最后一作，同时也是系列的完结篇。据悉，本作的剧情发生在前作《雷顿教授与奇迹假面》的一年之后，收到神秘信件而前往雪之街的雷顿教授等人，发现一名被冰封的少女。以此为契机，雷顿教授坐上飞船波斯特尼亚斯号，展开解开壮阔的太古文明之谜的冒险。游戏对应平台依然是3DS，将于明年发售，具体发售日尚且未定。





此外，之前暂定于今年秋季发售的核弹级大作《立体动物之森》也终于有了明确的发售日期，本作将于今年11月8日与玩家们见面，鉴于系列之前的作品均获得了惊人的销量，相信本作也将大卖并带动3DS的硬件销量进一步突飞猛进。而另一款受期待大作“《纸片马里奥》系列”最新作的日版《纸片马里奥

超级贴纸》（ペーパーマリオ スーパーシール）则将于今年年末发售。NDS平台的黑马热卖作品《朋友聚会》将在3DS平台推出最新续作，游戏将于明年春季档发售。

任天堂方面还公布了几款下载专用3DS游戏的情报。首先是之前在3DS平台提供下载并获得好评的《电波人RPG》的续作《电波人RPG2》（电波人间のRPG2），在这款续作中，电波人们的装备将会对应纸娃娃功能，游戏也将加入使用了邂逅通信的新玩法，并支持接入互联网与其他玩家的电波人进行对战。游戏将于今年9月26日提供下载，在此之前将会提供游戏体验版下载，体验版的游戏记录可以继承到之后推出的正式版中。《节奏猎人 和声骑士》（リズムハンター ハーモナイト）是由"《口袋妖怪》系列"的开发商Game Freak制作的下载专用游戏，游戏的攻击和跳跃配合节奏元素，是一款完全原创的作品。而在此次网络直播会之后，游戏的体验版也已经在任天堂e商店中上架。



8月28日 PSV开始提供1.80系统版本升级，升级之后PSV正式开始支持运行PS老游戏，玩家只要从PS Store中购买对应的游戏就可以在PSV上游玩，而之前已经在PS3或者PSP上购买过的则只要重新下载就可以玩。尽管还是有一部分PS游戏无法对应PSV，但是玩家依然拥有一个相当庞大的游戏资源库，在8月28日初更新系统时支持的PS游戏大约有300款，而今后仍将逐步增加支持数量，将对应的游戏扩充到600款以上。此外，通过1.80版本的系统升级，PSV的视频播放功能开始对应变速播放，音乐播放功能也开始支持播放由PS3和iTunes生成的播放列表。

8月29日 Konami宣布，为了纪念"《心跳回忆女生版》系列"诞生10周年，将会把之前在NDS平台发售过的系列第一第二作的复刻版，以同捆合集的形式重新低价出售，从而感谢粉丝们这么多年来的支持。这个双重包将于今年10月25日推出，售价仅为3990日元，可谓非常超值。双重包中包含之前在NDS上发售过的《心跳回忆女生版 初恋加强版》以及《心跳回忆女生版 第二课》两款作品，并以精美包装盒进行包装，相信对于久仰系列大名而之前没有购买的玩家而言，这是一个非常好的收藏机会。



8月30日 2010年在PS3平台推出并大获好评的"《工作室》系列"作品之一《特特莉的工作室》将移植PSV平台。PSV版全名《特特莉的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士2》，游戏将在原作的基础上追加新服装、新饰品等新要素，PS3版高品质的画面也将在PSV版中得到保留，而"《阿兰德》系列"三部曲的画师岸田メル也将为本作绘制全新的插画。游戏将于今年11月29日发售，普通版售价为6090日元，游戏也将在同时推出售价为8190日元的限定版。



软件 SOFTWARE

本届东京游戏展PS展台可试玩新作将超50款

PlayStation®Vita × SCRAP
東京ゲームショウ探偵団
－消えた女スパイを探せ－

PlayStation®Plus
PlayStation®Plus加入者限定!!
東京ゲームショウ 2012
プレイステーション®ブースで
2つのプレミアムな体験!!

SCEJ于9月4日发表申明，确认将会在今年9月20日至9月23日于日本千叶幕张MESSE举办的东京游戏展（TGS）2012中，与往常一样设置PS家族游戏试玩区，届时将会有超过50款PS3、PSV和PSP新作供玩家们先行试玩。

在PSV的试玩区中，将会首次面向全球普通玩家提供期待新作《灵魂献祭》的试玩，此外，PC版已经正式开始运营的网游大作《梦幻之星 在线2》的PSV版也将首次与玩家们见面。而在PSP试玩区中，SCEJ也准备了《纸盒战机W》、《最终幻想Ⅲ》这样的RPG作品供玩家们试玩。PS3试玩区更是精彩纷呈，《生化危机6》、《无尽传说2》、《如龙5 圆梦者》等大作每一个单独拿出来都是响当当的名字。在PS家族展台内也将和往年一样设置舞台，并且配备超大尺寸的LED显示屏，让玩家们在排队试玩新作之余，也能欣赏到丰富的展台活动以及新作的精彩预告片。

此外，厂商也将针对增值服务PS Plus的日本国内会员提供优待服务，SCEJ将会在展区设置特别试玩区，通过抽选的方式从PS Plus的会员中抽取420名前往特别试玩区，并向他们发布优先体验游戏资格，从而让他们能比在普通试玩区的玩家们更快玩到自己想玩的新作，避免了长时间的排队。

在本届TGS召开前夕的9月13日，SCEJ也将在PS商店中提供使用了PSV的AR功能的专用应用《东京游戏展侦探团 寻找消失的女间谍》下载，玩家可使用该应用找出隐藏在PS展区中的AR标记并进行解谜，厂商将会从成功找到女间谍的玩家中抽选100名，给予面额2000日元的PS商店充值卡作为奖品。

8月30日



PSV版《大众高尔夫6》中追加新使用角色——来自另一款PSV知名游戏《重力异想世界》中的女主角凯特，玩家可花400日元购买凯特的使用权，同时也可获得特殊壁纸一张，《大众高尔夫6》中的凯特将再现在《重力异想世界》中诸如从高空落下等招牌动作。此外，在《大众高尔夫4》中登场并深受粉丝们喜爱的球场“北狐乡村俱乐部”也在本日提供下载，售价为600日元。该球场再现了日本北海道自然风光，充满恬静的田园气息，是一个难度相对较低的关卡。

8月30日



NBGI宣布PSP新作《魔法科学群奏活剧》（とある魔术と科学の群奏活剧）。本作是目前正由Ascii Media Work连载中的人气轻小说《魔法禁书目录》、及其外传作品《科学超电磁炮》为题材的AVG作品。游戏将于2013年2月21日发售，除了普通版之外还将同时推出初回限定版，限定版中包括4个Q版人偶、以及用来摆放人偶的背景套装。这款初回限定版采用预约生产制，玩家可于今年10月21日前预约该限定版，从而保证能够在游戏发售之后顺利获得其珍藏度颇高的限定版本。

事件 EVENT 日本一Software和IF出资新公司PreApp设立

由日本一Software和Idea Factory出资的新游戏公司PreApp于今年8月27日开始营业。该公司于今年7月2日设立在日本神奈川县横滨市，将主要负责综合电子商务业务、零售业务以及出口业务，此外还将负责海外关联事业的咨询、授权业务。

公司设立资本为1000万日元，其中最大股东和公司代表董事为明永敏悟（占75%股份），日本一Software和Idea Factory分别占股10%，其他占股5%。明永敏悟在今年6月份之前，一直是日本一Software的连结子公司NIS America的社长，主要负责日本一Software、Idea Factory等公司的游戏产品在欧美地区的本地化发行，在新公司设立之后，他将继续活用这些经验，进一步扩大海外业务。公司目前共有5名从业人员，主要业务对象包括日本亚马逊、Idea Factory、NIS America等。

8月31日



为了纪念“《最终幻想》系列”诞生25周年，Square Enix将于今年12月18日推出名为“最终幻想25周年纪念 终极收藏盒”的重量级套装。这个套装中将包括系列第一到第十三部正统作品的光碟版（均为PS系），此外还将附赠25周年插画的迷你版以及展示用台座、25周年纪念画集、25周年纪念特别影像光盘、25周年纪念音乐精选2CD，以及用在新生版《最终幻想XIV》中的下载码。该套装不仅有着高达3万5000日元的不菲定价，而且5公斤的重量也可谓份量十足。套装将采用预约生产制，想购买的玩家需要于8月31日至9月30日间事先预定。

9月6日



日本一Software宣布PSP游戏《遗失断片 侦探物语全集》，游戏将于今年11月29日发售，其中UMD版售价为5040日元，PSN下载版售价4000日元。《遗失断片 侦探物语》是2002年至2004年期间，在DC和PS2平台发售的推理AVG作品。游戏以地方都市远羽市为舞台，玩家需要利用侦探真神恭介的情报收集和分析能力，去解开一起起疑难事件。PSP版除了将收录当年两作全6话的内容之外，还将收录新的剧情，而该部分剧情也将由原作的制作人员们再次倾力撰写。游戏的预约特典是一枚CD，其中收录了游戏的设定原画以及OST等丰富内容。

9月6日

SCEJ发布《战神收藏版》、《战神HD&战神Ⅱ HD》、《ICO》、《旺达与巨像》、《东京丛林》等多款PS3游戏的补丁，通过下载补丁，玩家可实现在PSV主机上远程遥控游玩这些游戏。玩家只要在接入因特网的情况下运行上述游戏就可以下载对应的补丁，下载完毕之后玩家不仅可以在家中通过“Remote Play”功能在PSV上玩这些游戏，甚至可以利用Wi-Fi功能远程玩这些游戏。SCEJ表示，今后将会继续强化Remote Play功能，从而进一步加强PS3和PSV之间的联动性，创造出全新的游戏方式。

9月6日



法庭战斗AVG系列最新正统续作《逆转裁判5》的首波具体情报得到解禁。游戏的主人公将重新起用玩家们所熟悉的系列第一至第三作的主角成步堂龙一，前作中失去律师资格的他在本作中重新取得律师资格，重新屹立于法庭之上。从目前公布的情报来看，本作中成步堂将拥有全新的女搭档，而关于这位女性角色的详细情报目前尚未公开。游戏画面将从之前的2D变成3D，人物动起来的感觉也将变得更加流畅。在今年9月20日至9月23日召开的东京游戏展上，本作将提供现场试玩，并为试玩者提供游戏主题挂饰作为赠品。

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。 Darkbaby

孤岛

3DS LL发售之后，硬件销量的飙升如期而至，日本本土截至9月初出货已经突破750万台，3DS在财年内顺利跨越千万台大关已经是铁板钉钉的事情。然而面对如此的盛景，却并没有让我们看到昔日NDS那种软件井喷的情况，虽然其中也有任天堂刻意隐瞒情报的因素存在，然而传统掌机业的今不如昔确为不争的事实。

到底是谁动了任天堂和索尼的奶酪？智能手机和社交游戏无疑便是真凶。这段日子里，日本最大的社交游戏运营商Gree频频出手，联络Konami等厂商将《MGS》和《忍者龙剑传》等多款传统家用游戏名作搬上社交游戏平台。而Square Enix《美妙世界》和SEGA《节奏怪盗R》等多款昔日携带游戏平台的名作也在近日高调转战智能手机平台。而任天堂最有力的第三方盟友Capcom近日也一口气在在智能手机平台发表了《怪物猎人》和《洛克人》等五款全新力作。眼见PSV时下有力软件后援日见枯竭的窘迫，而那些原本寄望仰赖的作品却争先恐后地登陆手机平台，足以令得索尼经营层徒呼负负。

事实上，无论智能手机游戏还是社交游戏在今年都出现了明显的“成长烦恼”，经过了数年的爆发成长，消费者对于钓鱼和园丁等题材的社交游戏已经逐步产生厌倦情绪，Gree和DeNA这两大社交巨头近日都着手对旗下运营的软件进行整理，淘汰一些正迅速丧失生命力的项目以避免造成更大的财务损失。这些新兴游戏的“暴发户”毕竟根基浅薄，完全缺乏类似任天堂这样的深厚研发底力，因此在自主开发中遭遇到了瓶颈。于是乎这些社交巨头频频向传统游戏开发厂商伸出橄榄枝，而社交游戏市场的成长潜力也令得第三方大手们趋之若鹜。摆脱了任天堂这个难以匹敌的巨兽的阴影，那些历史悠久的游戏老铺们在社交游戏市场展现出超强的竞争实力，Konami出品的游戏长期独占GREE平台前三甲，Koei Tecmo Games的《百万人的信长之野望》等游戏也顺风满帆。欧美社交游戏市场也出现了类似日本的情况，诸如EA等传统游戏巨头正凭借着强大的开发实力逐渐占据市场的领先地位，而中小型厂商的日子却一天比一天难过。

智能手机游戏目前也处在一个非常重要的发展节点，《愤怒的小鸟》类型轻度游戏的发展乏善可陈，消费者的口味难以捉摸。Square Enix和Capcom等大手厂商却趁势大举进军，原因主要在于智能手机的市场拥有量巨大，潜在客户层极其可观，而这个市场又缺乏具备足够实力的强劲对手。相比3DS等传统携带平台，智能手机市场具有更为优越的开放性，而且AppStore模式也有助于降低经营风险。近日SEGA在PSV平台推出的《初音未来 女歌手计划 f》以初周销量约16万套的成绩创下了该平台的多项销售纪录，然而制作人依然在微博抱怨销量不如预期，由于开发费用过高，导致续作的开发计划可能难产。由于硬件性能的飞跃进化，导致传统携带游戏平台的软件开发费用呈几何级提升，然而市场的萎缩却导致经营风险也随之增加，第三方厂商不得不采取更为谨慎保守的经营策略。

传统游戏市场正逐渐成为一个离群索居的孤岛，任天堂对此抱有强烈的危机感，除了用尽一切手段提升硬件普及量以外，该社目前更致力于团结所有第三方大手以抱团取暖，以冀望能固守一隅。从3DS游戏的发行节奏来看，任天堂正回归到SFC时代的精品化市场路线，抬高了参入门槛，并刻意控制了软件发行数量，通过保持适当的软件饥渴度来促进游戏销量的提升，目前一些NDS时代兴起的第三方有力软件大多顺利巩固了原有市场基础并出现良性扩大趋势。任天堂一方面加强了软件品质的监管以保障消费者利益，另一方面也默许第三方厂商自行调整软件售价以提升利润率，这也确保了第三方的主力游戏标题能够第一时间在3DS平台首发。智能手机的流行对于传统携带游戏市场也是一柄双刃剑，虽然极大的分流了潜在消费用户，但同时也有助于扩大传统游戏品牌的知名度，未来一定也会产生良性推动作用。

不得不承认，目前以任天堂和索尼为代表的传统携带游戏正处于守势，危机尚远未过去，真正的胜负还是在于游戏的品质，我们无比迫切地期待着一款能够超越昔日《口袋妖怪》成就的伟大原创作品！

栏目主持：胧月

PORTABLE GAME SALES RANKING
掌机销量榜TOP10

被戏称为“PSV救世主”的《初音未来 女歌手计划 f》终于发售了，虽然有诸多调侃的意味，但本作的销量确实令人称道，首周一举超越《P4G》，刷新了PSV游戏的首周销量纪录。但日本那边的销量刚公布不久，SEGA的相关制作人就开始在推特上大倒苦水，称“游戏开发费太高”、“这种销量还怎么做续作啊”云云，实在令人不知所谓。的确这次的PV做得很用心，曲目方面应该也要支付一定的版权费，不过16万销量都满足不了的，恐怕不是开发费，而是人心吧。

软件销量（日本） 2012年8月27日～9月2日

排名	中文名	日文名	厂商/类型/发售日/价格	标记	本周销量	累计销量	机种
1	初音未来 女歌手计划 f	初音ミク -プロジェクト ディ-ヴァ- f	■SEGA■MUG■2012年8月30日■7329日元	NEW	15万8009套	15万8009套	PSV
2	恶魔召唤师 灵魂黑客	デビルサマナ- ソウルハッカ-ズ	■Atlus■RPG■2012年8月30日■6279日元	NEW	7万3690套	7万3690套	3DS
3	闪乱神乐 爆裂 红莲少女	闪乱カグラ Burst -红莲の少女达-	■Marvelous AQL■ACT■2012年8月30日■5980日元	NEW	7万569套	7万569套	3DS
4	机动战士高达AGE 宇宙加速版·宇宙驱动版	机动战士ガンダムAGE ユニバ-スアクセル・コズミックドライブ	■Level-5■RPG■2012年8月30日■各5980日元	NEW	3万2782套	3万2782套	PSP
5	口袋妖怪 黑2·白2	ポケットモンスタ- ブラック2・ホワイト2	■Pokemon■RPG■2012年6月23日■4800日元	↓	2万7198套	269万2626套	NDS
6	浪客剑心 明治剑客浪漫谭 完醒	るろうに剑心-明治剑客浪漫谭- 完醒	■NBGI■FTG■2012年8月30日■6280日元	NEW	1万6610套	1万6610套	PSP
7	逃走中 从史上最强猎人的手中逃脱吧！	逃走中 史上最强のハンタ-たちからにげきれ!	■NBGI■ACT■2012年7月5日■5040日元	↓	1万1879套	10万8643套	3DS
8	太鼓之达人 小龙与不可思议宝珠	太鼓の达人 ちびドラゴンと不思议なオ-ブ	■NBGI■MUG■2012年7月12日■5040日元	↓	1万860套	19万4260套	3DS
9	农场精灵 精灵观察套装	こびとづかん こびと观察セット	■日本Columbia■SLG■2012年7月26日■5040日元	↓	1万576套	8万2188套	3DS
10	东北大学加龄医学研究所 川岛隆太教授监修 超级练脑的5分钟魔鬼训练	东北大学加龄医学研究所 川岛隆太教授监修 ものすごく脳を锻える5分间の鬼トレ-ニング	■Nintendo■ETC■2012年7月28日■3800日元	↓	1万567套	14万2593套	3DS

硬件销量（日本） 2012年8月27日～9月2日

受《初音》的牵引，PSV的本周销量一跃翻至4倍有余，总算像台新生代主机了。无独有偶，就在《初音》发售前，SCE负责人公开表示“PSV的销量已达预期”，好吧，其实如果每周都能有这近5万的销售数字，起码能达到玩家心中的预期了——索尼真是清心寡欲。

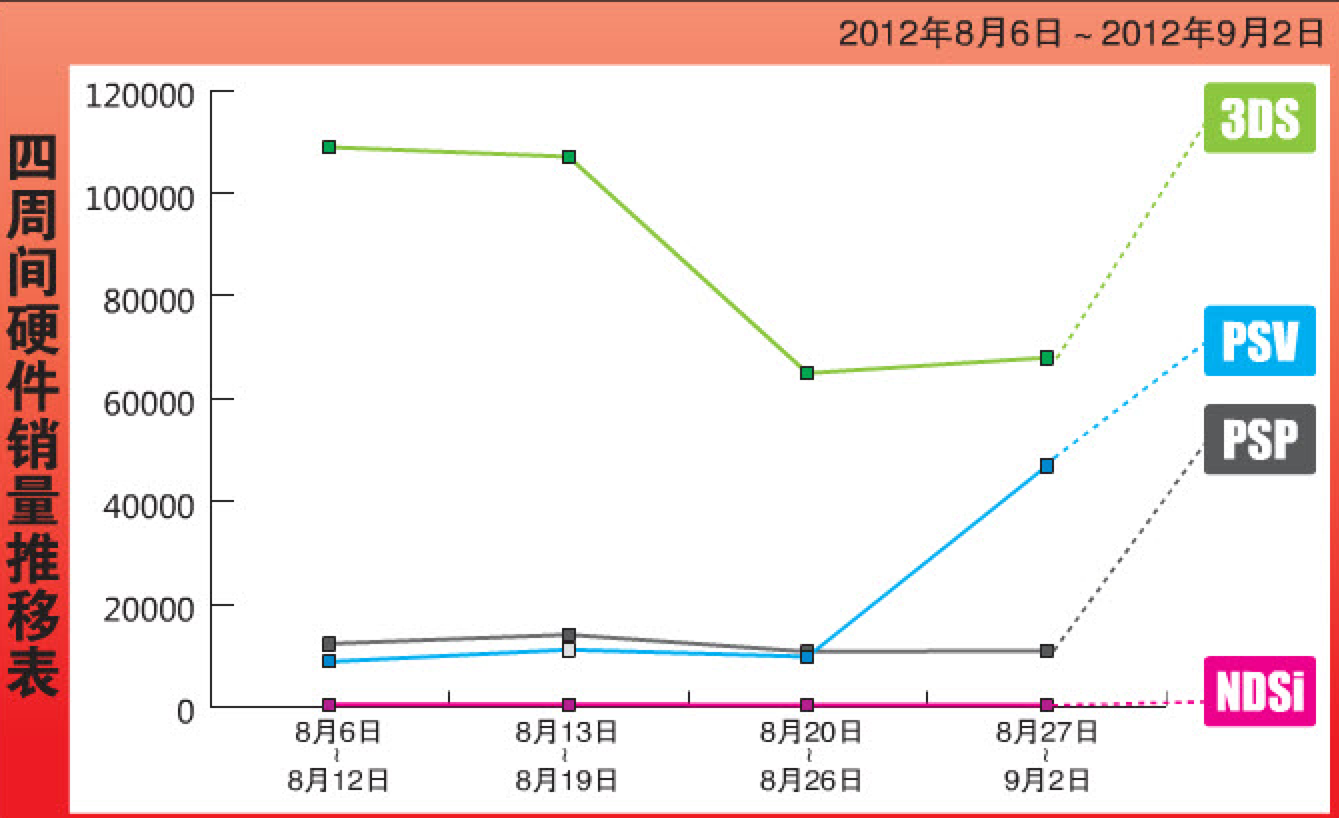
机种	周间销量	2012年销量
3DS	6万7926台	313万1224台
PSV	4万6877台	50万3129台
NDSi	279台	2万4538台
PSP	1万918台	62万841台

3DS累计销量 726万6963台

PSV累计销量 90万5923台

NDS+NDSL+NDSi累计销量 3286万40台

PSP+PSP go累计销量 1883万6175台



游人望远镜

栏目主持 酷洛洛

相信不少读者都回到了学校那忙碌的学业生活，至于我们小编自然也是继续忙着赶稿中，而游戏制作人们也是一样，有的出差、有的在做新作发表会，不过也有的刚做完游戏，现在正出去郊游玩乐着……来看看本辑栏目中制作人们的日常吧。



小林裕幸

Capcom所属，“《战国BASARA》系列”制作人。

在新加坡出差看见电影《生化危机5 惩罚》海报，我也没看过这张画！





这海报感觉饰演艾达的李冰冰少了那么一点气场，不过同样期待！



高木谦一郎

游戏厂商Marvelous AQL制作人，代表作为“《闪乱神乐》系列”

一边用LL玩着《闪乱神乐 爆裂 红莲少女》，一边前往秋田县。

8月30日





大家早上好，今天来到充满自然气色的温泉区郊游，是时候回到寻常的三次元世界了（笑）。

8月31日



相比“波涛汹涌”的二次元，本人还是喜欢悠闲的在三次元泡温泉多一点。（笑）



小岛秀夫

现任Konami副社长，“《潜龙谍影》系列”制作人

路上看见《MGS4》与摩托车厂商“Triumph”的合作广告海报。





小野义德

"《街头霸王》系列"制作人



跟中国大陆、台湾以及香港的活动来比，这里几乎是没有漂亮的解说员……小野我，果然还是最喜欢China Joy(笑)。

8月16日



为亚洲最终预选赛加油，小野我来到了台北。啥……竟然叫我穿着怪异的服装。这是明天的衣服？不管怎么说，非得叫我穿上这衣服……慢慢开始觉得我的工作已从游戏开发者变成了搞笑艺人……

8月25日



好多人来到这大会。且好多人在开心地观看转播。真的谢谢大家。

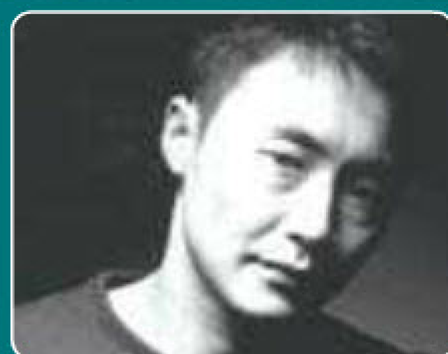


常常接到希望在中国举办《街头霸王》正式比赛的要求，但因为游戏没在中国正式发行，所以基本上是很难的，但我目前正与Sony那边研究中，所以请耐心等候，敬请期待。

8月26日

其实这样看起来，小野的工作还真辛苦……





山内一典

SCE旗下Polyphony Digital的主席，"《GT》赛车系列"制作人

放一些前段时间银石赛道GT学院2012培训营的照片。



▲训练营外头的LOGO。



►各种头盔。



◄学员在游戏架上试驾。



◄这可是赛道训练营，除了游戏，当然还有真车。

▲导师正在讲解。

▲数据室？



►这些维护员直立板很有喜感……

8月23日

相信看完图片之后各位都明白为何山内一典不仅能做游戏，还能拿赛车冠军吧。（笑）



发布会现场展示的施华洛世奇水晶打造的iPhone保护壳。





忙碌完后的便当。

FOX与XOF



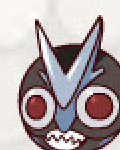
8月30日

昨天的活动中，我最景仰的漫画家之一星野之宣先生特意从北海道过来，而且还带来签名的漫画。我会好好珍惜的。



8月31日

如今《MGS》新作已经发表，预定推出在PS3和X360平台上，剧情方面似乎是讲述《和平行者》之后的故事，更采用全新的画面引擎，口水King……



黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

《初音未来 女歌手计划 f》在万千瞩目下翩翩降临，所谓一代新人换旧人，游戏无论画面和选曲都有了很大幅度的革新，“有这首没那首”的抱怨声尽管不绝于耳，不过还有DLC的后手，因此本作取得了这次的最高评分。另外一款值得关注的游戏是《恶魔召唤师 灵魂黑客》，名作的复刻让想重温经典的老玩家和想跳《女神》坑的新玩家都有了一个新动力，但这连新瓶装旧酒都做不到的复刻，显然无法令人满意，这大概只是旧瓶旧酒贴了个新标签吧。

栏目主持：胧月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

特殊报道部

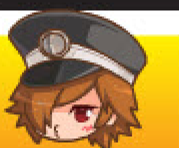


PSV

《流行之神》借尸还魂的文字冒险游戏，描述加入电视台特殊报道部的主人公和同伴们一同解决民众身边发生的不可思议事件。

系统	★★★☆☆
剧情	★★★★☆
角色	★★★★☆

总分 21



胧月 虽然没有挂名，但游戏从选材到系统都无不是跟《流行之神》出自一个模子，从原先的都市传说改为描写灵异现象，在悬念的设置上可以说不如《流》来得精彩。剧情表现也犯了跟《流》一样的问题，就是铺垫文字太多，为了节约成本让同一个画面一成不变地停留10来分钟，引来玩家的瞌睡虫。好在第一话过后的节奏明显快了起来，声优的表现无可挑剔，故事的发展也比较有趣。然而，在一路上升趋势后，最终话的收尾却又显得较欠火候，看似欢喜圆满的大团圆结局却令之前发生的灵异现象肤浅化，说得太死了。 **7**

白菜 感觉导演是在以自己的方式努力地讲述一个故事，不过从系统到文字都显得不够亲切。许多玩家被卡在某一话的99%，那1%的选择实在很无厘头，这可不叫难度。 **7**

半夏 毕竟是出自经验者之手，整体故事还算有趣。调查部分难度偏低，缺乏挑战性，不过鬼屋那话的气氛营造很不错，故事也很有现实意义，算是亮点所在。 **7**

■特殊报道部■卡带
■日本一Software■AVG■文字冒险・灵异
■2012年8月23日■1人■无对应周边

初音未来 女歌手计划 f



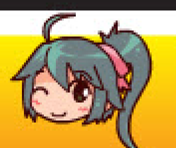
热血推荐

PSV

电子歌姬首次登陆PSV平台，收录32首全新的V家歌曲，更多的服装、更自由的搭配、更华丽的PV、更亲密的接触都在这里呈现。

音乐	★★★★★
进化	★★★★☆
创新	★★★☆☆

总分 26



半夏 收录的均为新曲，平台的变化带来画面的巨大进步，角色建模几乎看不到棱角，PV背景设计也都十分华丽。结合PSV机能在游戏时添加了触摸操作，仿佛弹奏乐器的感觉，增加了节奏感。DIVA房间中也可以触摸角色，让玩家感到和角色更加亲密。游戏中有大量角色主题服装、DIVA房间家具、配饰等要素供玩家搜集，其中配饰能够任意搭配，自由度大幅提高。奖杯的取得只和普通、困难模式有关，极限模式并不影响，比较容易取得。美中不足的是部分歌曲过于华丽的背景遮挡了按键提示，触摸按键也可以偷懒一直滑动就能达到全连。 **9**

乌冬 画面进步非常明显，多亏于此初音平添了几分可爱。除了增加了各种新要素外，难度也做了相应的调整，并且只要能过Hard难度拿到白金，也算是照顾到了不擅长音乐游戏的玩家。 **8**

白菜 首先令人震撼的画面表现力不得不赞一个。模仿乐器的划动操作也是不错的创新。大量动听的新曲收录，让即使对初音不感冒的玩家也会忍不住“沦陷”。 **9**

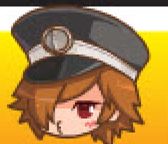
■初音ミク -プロジェクト ディヴァ- f
■卡带■SEGA■MUG■音乐
■2012年8月30日■1人■无对应周边

恶魔召唤师 灵魂黑客



“《恶魔召唤师》系列”第二作的经典复刻，在保留原作要素的基础上加入全程语音，除了进行主线故事外，玩家还可用邂逅通信育成电灵恶魔。

系统	★★★★★	总分 24
剧情	★★★★☆	
诚意	★★☆☆☆	



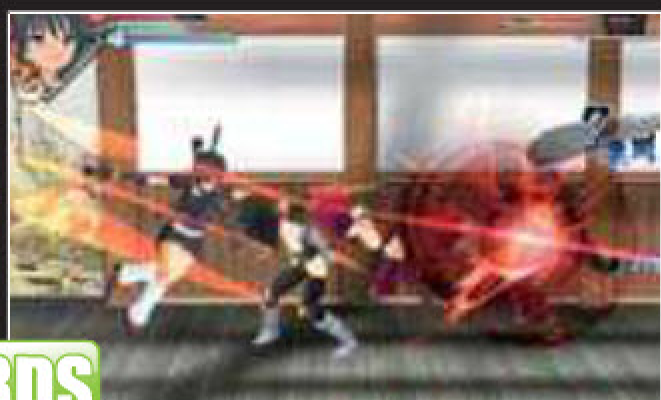
胧月 这几年Atlus对旗下旧作的数度复刻令人有些麻木，跟预想的一样，本作的复刻诚意极低，对游戏的改造甚至连“仅限于表面”都做不到，要说来到新平台上的最大改进，也许只是能够一边查地图一边走迷宫了。抱怨归抱怨，但当年的《灵魂黑客》毕竟是“《女神》系列”中综合表现最强的作品之一，游戏的画面在今天虽然落伍了，但系统、剧情、迷宫和角色塑造都堪称一流佳作。邂逅通信要素的加入很缺乏存在感，可以用两台机器快速开关刷取通信次数，而新恶魔也可以用3DS金币购买，所以给人一种不痛不痒、硬凑上去的感觉。 **8**

白菜 画面完全照搬的做法很缺乏诚意，这种杀鸡取卵的做法让人怀疑是不是厂商今后只指望“《P》系列”活着了。Game Play方面做得很不错，不过这也只是前人的功劳。 **8**

苍穹 迷宫和收集类游戏的爱好者也许会无视岁月的痕迹，沉浸到攻关中不能自拔。恶魔全书的加入为玩家提供了很多方便，剑合体为仅体验过恶魔合体的玩家带来全新乐趣。 **8**

■デビルサマナー ソウルハッカーズ■卡带
■Atlus■RPG■角色扮演・收集育成
■2012年8月30日■1人■对应邂逅通信

闪乱神乐 爆裂 红莲少女



以爆衣美少女为卖点的动作游戏再度袭来，这次的主角是蛇女子学园的成员，作为恶忍生存的她们将以自身的行动来诠释“恶比善更为广大”的深刻理念。

手感	★★★☆☆	总分 21
养眼	★★★★☆	
耐玩度	★★☆☆☆	



阿鲁 本作从另一个角度补完了前作剧情，同时还将前作完整收录了进来，不得不说相当厚道。忍部屋和更衣室变得对应3D功能，而且3D效果强化都是本作的进化之处。但是非常遗憾的是战斗画面依然不对应3D，而且人多的时候同样存在丢帧问题，严重影响了爽快感。前作中一些破坏平衡性的设定在本作得到了修正，敌人的AI也有所强化，使得游戏更具挑战性。流程以任务的形式推进，任务数量虽多，但形式基本上都是清场或者打BOSS，单个角色的玩法也比较单调，重复感严重，很容易生腻。 **7**

酷洛洛 很好奇为什么本作战斗画面还是不能对应3D，而且还有丢帧问题存在。游戏人设相当养眼，而且每个角色都个性十足。完整收录前作也非常厚道。 **7**

胧月 游戏的战斗颇为爽快，游戏难度提升了不少，但内容仍然有些单调。虽然女性的肢体和火爆的战斗冲淡了剧情表现，不过故事的立意还算新颖，毕竟出自北岛行德之手。 **7**

■闪乱カグラ Burst –紅蓮の少女达–■卡带
■Marvelous AQL■ACT■动作
■2012年8月30日■1人■无对应周边

机动战士高达AGE 宇宙加速版・宇宙驱动版



高达动画最新作的改编游戏，分为两个版本推出。故事和原作一样，讲述明日野祖孙三代与外星势力的抗争，游戏采用类似《纸盒战机》的系统，玩家可以随意对机体机型部件更换。

手感	★★★★☆	总分 23
剧情	★★★★☆	
耐玩度	★★★★☆	



酷洛洛 作为从动画改编而来的游戏，本作可谓是相当厚道了——完整的流程、丰富的语音和CG、种类繁多的机体、各种各样的任务，甚至还追加了原创剧情，也提供了发稿时尚未播出的故事结局。游戏流程难度不算高，但是任务模式充满挑战，让新手和老手都能玩得尽兴。高达控们能在游戏中自由定制自己的机体，从UC系到近些年的《00》都能由玩家使用。游戏的画面、音乐和手感中规中矩，游戏的流程设计略显单调，但是丰富的剧情弥补了这一点。联机对战功能也能让玩家和朋友们一起享受游戏。 **8**

阿鲁 基本系统游戏画面和《纸盒战机》如出一撤，战斗系统似乎更为简单，整个流程几乎是不断开枪和上前用刀砍的循环，还好流程中机体更换比较频繁，相对没那么枯燥。 **7**

乌冬 游戏的流程指引非常明了，不熟悉的玩家玩起来也不会有太大的问题。其实游戏真正精髓在交叉任务中，主流程其实相当于看动画，而且还把动画版没播放的剧情给说了。 **8**

■机动战士ガンダムAGE ユニバースアクセル・コズミックドライブ
■UMD■NBGI■RPG■角色扮演・动漫
■2012年8月30日■1～3人■无对应周边

黄金眼 REVIEW
GOLDEN EYE IN-DEPTH



黄金珍藏 黄金眼评分 28

文 苍穹

3DS 火焰之纹章 觉醒

ファイアーエムブレム 覚醒

◆Nintendo◆2012年4月19日◆日版

◆1～2人◆4800日元◆对应邂逅通信/无意识通信

游戏时间：155小时以上 | S・RPG | 战略角色扮演

“《火纹》系列”的原创新作着实让玩家等得太久了，任天堂大获全胜的掌机NDS上竟没有一款原创的《火纹》，这不得不令人深思。倒不是因为Intelligent Systems不想做，只是高素质的《苍炎》和《晓女》皆没有获得理想的成绩，令其在创作上畏首畏尾，只敢用基本销量有所保证的“复刻”加上一点新要素进行“试水”，两款NDS复刻作品虽有新意但终究显得诚意不足。终于在《晓女》发售后整整5年，玩家们盼到了3DS上的《觉醒》，这款号称“集系列二十二年之大成”的原创作品究竟是否名副其实呢？

剧情与人物

《觉醒》在公布之初最吸引系列粉丝的无疑就是剧情，伊利斯圣王国的历史设定、神剑“法尔西昂”的出现以及名为“马尔斯”的假面剑士等等，一切情报都在告诉着玩家本作的故事与系列初代紧密相连。而随着结婚生子系统的公布，玩家对本作剧情的期待更是达到了顶峰。回想一下系列中有出现过亲子两代人的作品：《圣战之系谱》磅礴大气、犹如壮阔史诗；《封印之剑》与《烈火之剑》前后呼应、令人回味无穷。然而在《觉醒》发售后，剧情却着实让人无法满意，暂且不论“穿越”的主题是否符合系列的一贯风格，主线剧情实在是波澜不惊、平淡似水。或许恰恰是因为制作方想要融合的要素太多，才导致了本作在剧情上的“赶场”。由于前期难度的控制，战场上的敌人数量并不多，玩家根本无法体会到国与国之间的战争感，11个章节的战斗大多是小打小闹，就这样把伊利斯大陆上牵扯到3个国家的战争草草收尾；而中期攻入西大陆时虽然难度有所提升，但仅有9章的关卡数让帝国霸王横扫大陆的常胜之师转眼便溃不成军；最后6章是惯例的正邪对决，除了揭露自创主角的真实身分外，其他剧情鲜有出彩之处。本作的关卡总数其实并不少，但有相当一部分是收子代角色的外传关卡，与主线并不相干，这也最终导致了本作的剧情难有篇幅来表现得峰回路转、起伏跌宕。

虽然《觉醒》的剧情称不上大气，但本作的支援对话数量绝对是系列至今最为庞大的。从《封印之剑》大幅强化“支援对话”系统以来，培养角色间好感度、收集支援对话都是玩家们乐此不疲的。因为角色更多的相关情报都会在支援对话中展现，包括身世背景、性格喜好等等，而这也是丰富角色形象的重要手段。本作在这方面继承了系列的优良传统，支援对话的数量多得令人乍舌，而且由于亲

子关系的存在，子代与不同父亲候补的对话也有所差异，再加上自创主角与每位角色告白时都有一张特别的插画，想要收集齐是一个极其庞大的工程。支援对话的质量也保持了应有的水准，无论战友间、情侣间、还是亲子间，细腻的情感通过对话表达出来，犹如一股涓涓细流，或令人莞尔、或温暖人心。



系统与战略性

《觉醒》在系统方面绝对称得上“集系列之大成”，除了《火纹》二十二年传承下来的经典架构外，《外传》和《圣魔之光石》的自由地图、《系谱》的结婚生子与特技系统、《新・暗黑龙与光之剑》的平行转职、《新・纹章之谜》的自创主角等系统都融汇到了本作中。自由地图模式让攻关的过程更为自主化，新手玩家感觉过关压力大时也可以先去刷刷遭遇战提升能力或赚取金钱；本作中的特技数量极多，而且可以允许自由装卸，配合无限平行转职系统，让角色得以尽可能多地习得特技，并针对不同的战况作出调整；自创角色在剧情和战略上的意义不言自明，不过本作中的建模虽然精美，但是在可选配件、发型等细节选择方面反倒不如NDS的《新・纹谜》多。除此之外，本作还首次加入了双人组队和支援攻防系统。组队不像以往的“救出”指令那样会成为前卫角色的累赘，恰恰相反，后卫角色能够给前卫提供能力上的加成。当两名角色相邻或组队时有机会发动支援攻击或防御，前者可以无视攻击距离发动，后者则能完全挡下敌方的攻击——这个我方专有的系统听上去过于强劲，但想要在高难度下顺利过关，活用支援是必不可少的。

本作的难度分为4级，并且包含经典和轻松两种模式，后者除了同伴不会战死外，在战斗中还可以随时存档。如此一来游戏便能满足不同程度玩家的需求，新手在战场上不用战战兢兢地止步不前，老玩家也可以在高难度下感觉到强大敌人所带来的压迫感，面对“疯狂+”难度下敌人100%发动的特技，更是需要反复尝试才能找到突破口。《觉醒》并不像售前玩家们所担心的那样有难度下滑，但是在战略性层面却有明显的不足，所有关卡的胜利条件反反复复就只有两个：“敌全灭”或“敌将击破”，这不得不说是一种倒退。战棋游戏发展至今，很多作品都在尝试创新、打破常规，比如同是4月份发售的《第2次超级机器人大战Z 再世篇》在这方面就力求突破，胜败条件和熟练度获得条件设计得丰富多彩。事实上对于力图表现战争的《火纹》而言，每关并不一定非得都是大获全胜的战斗，保护战、撤退战等特殊战役更能体现出战局的困难和剧情的起伏。虽然后来官方以DLC的形式提供了不少较有难度的5星级关卡，尤其是最新的“究极试炼篇”战场要素丰富了不少，但这毕竟是事后的亡羊补牢。

无意识通信与DLC

不少3DS游戏在发售后都会利用无意识通信功能提供免费的下载要素，一方面是为了回馈和讨好玩家，另一方面也是延长游戏的寿命，避免其尽早流入二手市场。《觉醒》在这方面毫不吝惜，除了6个免费关卡外，道具、战斗、角色一应俱全，号称多达120人的历代角色配送至今仍在继续。对于没有经历过以往作品的玩家而言，这些没有语音和特殊建模的历代角色不过是一张卡片和一堆数据，但《火纹》的粉丝能够从中找到过往的无数美好回忆。DLC是目前业界比较敏感的话题，部分厂商的无节操行为让DLC逐渐成为了包含贬义色彩的词语，此次《火纹》首次引入DLC一时间也引起了轩然大波。由于工作的需要笔者购买了全部的DLC，其中既有让人大骂坑爹的捆绑销售，也有令人大呼过瘾的超值关卡……无论如何，根据DLC原本的定义，这些都是游戏的扩展内容，不应该对游戏本身的评价造成影响。但笔者认为，至少任天堂恪守了两个底线：1.全部DLC都是切实需要下载的，并非花钱解锁（其他玩家如没有购买DLC，则联机时无法看到DLC职业）；2.没有把游戏本该有的内容拆分成DLC单卖（6个隐藏角色全部是通过无意识通信免费提供的）。至于DLC的钱花得值不值？玩家心里自有评判。



结语 《觉醒》算不上是完美的《火纹》，在剧情和战略性方面都存在一定的缺点，但是任天堂和IS重新打造这一品牌的诚意是人所共见的。知名声优的加盟和即时存档的引入等让本作向轻度玩家敞开了大门，而丰富的要素和超高的耐玩性使其成为了一款长卖之作，迄今为止42万的销量也超越了以往掌机上的所有《火纹》，一扫系列近年来的阴霾，令人对其未来充满了期待！

便携领域

中国国土辽阔真的是一点不假，从9月初各地的气候就可以看得出来，北方老家的朋友已经穿上了外套秋衣，南方出个门却是满头大汗，这时候手机里有一款天气软件就显得格外重要了，因为无论是寒风瑟瑟中的秋雨还是突然而至的暴雨，可都让人不好受呢。



《愤怒的小鸟》联合Green Day乐队推出新作





近日，热门游戏《愤怒的小鸟》的制作商Rovio公司宣布与“白金唱片”销量的缔造者、格莱美音乐大奖的得主Green Day乐队达成了合作协议，双方将共同为《愤怒的小鸟》系列游戏推出一个特制的“音乐篇”，迄今为止，Green Day乐队的唱片在全球已售出了超过6500万张，人们耳熟能详的作品包括《21 guns》、《Wake me up when September ends》等。在此次的合作中，玩家们将在游戏中体验到特别的Green Day元素，在“音乐篇”会包含有10个未曾出现过的主题，游戏中的三只小猪也将分别以Green Day乐队的三名成员为原型进行设定，而更让人兴奋的是乐队的最新单曲《Oh Love》及其他作品将会出现在该版本中。Rovio公司的发言人表示，此次与Green Day乐队的合作，将历史性地把音乐、视频和游戏结合在一起，而这款作品将会在今年秋天正式发布，除此之外，《愤怒的小鸟太空版 红色星球》也将同期推出。面对今秋即将上演的游戏盛宴，各位玩家一定要Hold住。

DOTA迷注意！Gameloft新游《混沌与秩序英雄》十月登陆

Gameloft的惯例“模仿”相信早已被各位玩家们所熟知，基本上在各平台的热门大作

都能在iOS平台找到失散多年的“孪生兄弟姐妹”，而日前Gameloft透露了其即将推出“类DOTA”的免费游戏《混沌与秩序英雄》（Hero of Order & Chaos）。这是一款多人联机在线竞技游戏，在多人游戏模式中玩家控制的角色将与其他用户组成3至5人的英雄团队，从多方面进行突袭并最终摧毁敌对势力的基地，地图将被分隔成三条通道，中间有河流阻隔，在基本设置上与《DOTA》十分相似。游戏主打多人模式，此外玩家也可以在单人模式下与电脑进行游戏。在游戏性方面，派兵堵路、收集战利品和升级等常见要素都应有尽有，有包括坦克、法师、战士和领袖四大种类共超过30个英雄角色可供玩家选择，官方将每周提供6名随机英雄给玩家免费使用，其余英雄则需要付费。至于游戏手感方面，Gameloft针对游戏的特性优化了操作，移动、战斗等基本操作由摇杆和按键来负责，自动攻击和目标锁定的加入也弥补了没有键盘鼠标的短板，玩家可以在攻击的同时进行小地图的查看或者其他功能的使用。官方表示本作将于今年10月11日登陆iOS和Android两大平台，届时《DOTA》风潮很可能又会席卷移动平台。



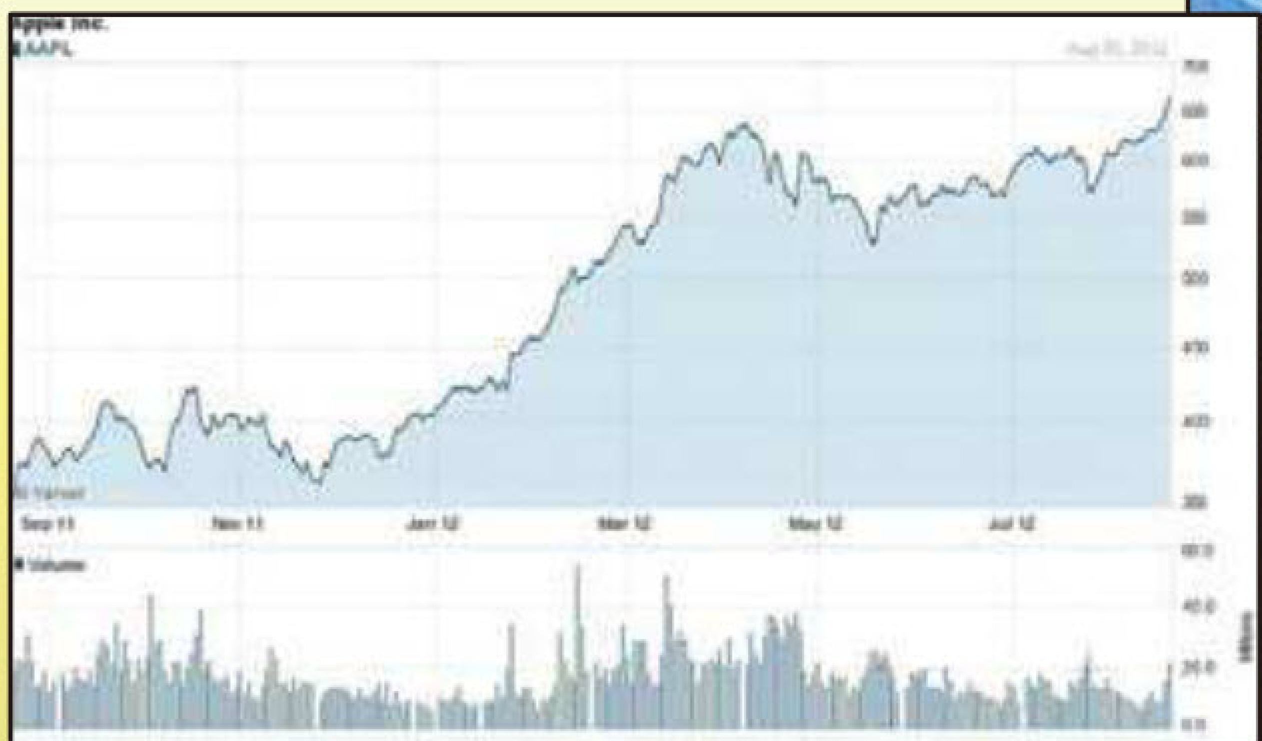
App Store将在明年春季迎来《植物大战僵尸2》

热门益智策略类游戏《植物大战僵尸》自2009年5月发行以来，现在已步入第四个年头，它已经成功登陆了包括Windows、Mac和iOS在内的众多主流平台。毫无疑问，玩家们对这款游戏的未来和发展有更多的期待。而近日，《植物大战僵尸》的制作公司PopCap给我们带来了振奋人心的消息：《植物大战僵尸2》已进入发布前的筹备阶段，它将在2013年的春季登陆App Store！据消息称，新游戏将增加大量的特点、设置和战斗背景，从而给玩家们带来顶尖的游戏体验，而关于游戏的具体细节目前官方尚未透露。一位不愿透露姓名的发言人在向媒体介绍新游戏时说道：“春季是植物艰难复苏的季节，其他事物来也正处于苏醒阶段。因此，我们决定在春季激发您大脑的智慧，无需担心‘植物’的种植周期，《植物大战僵尸2》随时恭候您的开启。”也许对于粉丝们来说，《植物大战僵尸2》发布时间的大概确定已成为了新的期待，那么就让我们共同迎接疯狂戴夫的回归，并用玉米加农炮好好“招待”敌人们吧！



分析师：苹果市值正向“1万亿”的目标迈进

近日，美国投资机构Topeka Capital Markets的分析师布莱恩怀特（Brian White）说道：“历史上，凡是市值超过了5000亿美元的公司在最后都成为了各自行业的霸主。而苹果，在许多市场都显露出王者之气的IT巨头，也将不断创造新的纪录。”“微软在电脑系统行业占据了超过90%的市场份额，英特尔在电脑处理器市场的占有率则超过了80%，而Cisco在互联网市场的份额也达到了70%以上。”怀特举例说道。在今年六月，怀特曾对几家曾经创造过“5000亿美元市值”的



公司进行分析，分别是Cisco、Exxon-Mobile、通用电气、英特尔和微软。然而，他认为这些公司和苹果极少有相似之处。怀特认为，随着第六代iPhone、iPad mini的发布，苹果很有可能在今年年末向“1万亿市值”的目标大踏步地前进。而且别忘了，关于苹果的利好消息还包括：“即将推出Apple TV”和“与中国移动联合发售iPhone”等。而据Topeka Capital Markets分析透露，苹果的股价将在今年12月达到每股1111美元。

摩托罗拉中国裁员 补偿不公难平众怒



近日摩托罗拉在中国的裁员风波越演越烈，摩托罗拉裁员主要涉及北京、上海、南京、杭州、天津，北京最为严重，人数初步定在700人，绝大部分属于软硬件开发人员。针对摩托罗拉裁员一事已经从摩托罗拉移动证实，发言人表示，北京仍将是公司3个全球创新中心之一，从Google在8月初向美国证券交易委员会提交文件了解到，摩托罗拉在全球的20000名雇员将裁员20%，约4000人，并关闭全球94个办事处中的三分之一。摩托罗拉南京软件中心约100名员工日前在公司门口甚至拉起“反对谷歌非法裁员，誓死保卫南摩家园”的条幅抗议，根据摩托罗拉移动此次的裁员方案，裁员中的补偿为"N+2",其中"N"为工作年限，这一补偿符合科技公司的惯例做法，与南摩同处一地，属于同一行业的南京朗讯在此前裁员中也采取了类似方案。然而内部消息人士表示，南摩员工对这一补偿方案普遍感到不满，并认为公司应支付更多赔偿。另一方面，员工认为，南京研发中心在摩托罗拉移动的各个研发中心中成本处于较低水平，而业绩表现良好，因此裁减该研发中心的做法并不公平。此次裁员让是话语权匮乏的工程师感到很无助，完善的法规，健全的工会，以及愿意撑腰的政府，才是工程师权益的最后保障。

还售1999元！四核新神器小米2代发布



近日小米公司在北京举行了小米2代的发布会，1999元的售价超高性价比震撼全场。与之前传闻相同，小米2代采用了全新的外观设计，并确配备了4.3寸IPS材质的夏普触摸屏，分辨率为1280×720像素，而且屏幕采用了窄边框设计，整机尺寸为126mmX62mmX10.2mm，重约145g。性能方面小米2代搭载了高通28纳米工艺的APQ 8064四核CPU，Adreno 320 的GPU在性能上比小米1代提升了近4倍。此外，该机的内存组合为2GB RAM+16GB容量空间，同时提供有800万像素摄像头和2000mAh容量电池，如果你觉得电池容量太小了，小米还提供了3000mAh容量的配件，只是机身要厚上几毫米。值得关注的是，小米2代还将运行基于Android 4.1的MIUI系统，同时加入了小米自家的云系统服务和语音助手功能，并且新MIUI还支持自由桌面。

小米2代的工程机将会在今年9月中旬开售，而正式版的上市时间为今年10月份，其售价为1999元，同时在发布会现场的用户都将获得199元现金券。

在此次发布会上，与小米2一同亮相的还有双核加强版的小米1S，而S则代表了超级即Super。整体来说，这款小米1S手机外观与小米1代基本相同，只不过它加入了前置摄像头，同时搭载的是主频1.7GHz的高通双核处理器，并搭载了800万像素摄像头。



iOS

Super Note：Recorder and Notes

类型：效率	厂商：Heavy
价格：1.99美元	版本：英文版

记录会议和讲座往往是一个苦差事，除了全神贯注理解内容外也需要快速做笔记，往往一场记录下来弄得人精疲力尽，而本应用就是这样一款专门的记录应用，能分担用户的负担。本应用的界面很“记事本”，白色的纸张让人有很想记录的感觉，点下方菜单项第一个New按键，进入新建记事界面即可进行输入，最上面的彩色栏是标注了建立日期和所处的记录模式。界面的右侧有一个比较显眼的三角形按钮，点击一下可以拉出四个记事模式选择栏，虽说名字不一样，但其实只是一个分类而已，方便用户更好地整理内容。而本应用最重要的同步录音功能在右上角，只需点击一下话筒按钮，看到变成红色就会出现一条红色的时间轴，表示录音开始了，此时用户可以将一些来不及记录的讲话内容录下来，或者直接保存比较重要的语音资料。但稍显不科学的是在录音过程中如果设备锁屏录音将自动结束，用户在使用时一定要注意这一点，希望厂商对这项设定能进行改进。总体来说本应用还是很实用的，经常需要记录的用户可以尝试一下。









Android

WPS Office



类型：办公	厂商：金山
价格：免费	版本：中文版









早期对移动办公的定义指的是人们可以手持笔记本电脑随时随地修改文件、展示PPT、做数据统计，这对商务人士而言是非常有效率的，不过随着智能手机变得强大，手机也逐渐承担起了移动办公的一部分功能。本应用支持的文档格式非常的全面，并且支持云端存储，我们可以在任何平台进行文档的同步不再需要频繁用数据线进行传输。除了基本的编辑功能，最新版的WPS终于有了书签和定位功能，只需点击阅读的位置，在菜单栏点击“插入”，选择“书签”，就会把当前阅读位置保存下来，而最实用的还是新加入的word文档一键存为PDF的功能，这样能让用户能在移动平台对文档更好的进行分享和阅读。此外，WPS对邮件分享这个重要的功能进行了深度优化，点击“信件”图标出现闪烁着绿色背景并点击“邮件发送”就会打开邮件标题和正文编辑页面，这时候附件已经自动加载好了，只要之前绑定好了指定邮箱即可快速的发出邮件，保证你不耽误任何一秒的时间。总的来说WPS Office针对中国人的习惯对办公进行了深入的优化。

周边屋

首款蓝牙4.0耳机WOOWI HERO评测



蓝牙无线技术的飞速发展为我们的生活提供了许多便利，除了一般的鼠标键盘外，蓝牙耳机在打电话和听音乐中更是有着广泛的应用。而国内的新品牌WOOWI率先采用了最新的蓝牙4.0技术，推出了音乐耳机WOOWI HERO，蓝牙4.0相比于V2.1，最明显的优势就是有线传输距离从原来的10米提升到了现在的100米，有着更低的功耗和更加安全的密保措施。

WOOWI HERO蓝牙耳机一共有三种颜色可供选择，分别为白色、黑色、咖啡色，表面进行了细腻的磨砂处理，让质感得到了很好的凸显，而耳机内侧采用了极为柔软的皮质包裹，除了佩戴起来倍感舒适外也能有效减少耳机对头部的压力。此次WOOWI HERO延续WOOWI此前另一款耳机BTHC 002的经典造型设计，整个耳机呈椭圆状，而单元腔体则采用了长方形式设计，椭圆与长方形的结合看起来不是很张扬，但也显得很潮。为了方便收纳，这款耳机还加入了可折叠的设计，延伸杆部分并没有采用一般的钢片，虽说强度可能没钢片那么好，但是使用的塑料质量非常好，细节做工也很不错，在美观和牢固间达到了一个很好的平衡。耳机的左端没有任何按键，显得非常干净整洁，而右端则集中了所有的按键，表面有一个长方形按键，既是耳机的电源开关，也是开启蓝牙的按键。一侧设有两个圆形的音量键，可以单手操作，方便调换音量大小。另一侧设有三个常见的多媒体控制键，即“上一曲”、“播放/暂停”和“下一曲”，此外还有一个隐藏式的麦克风采音孔。底部则设置了一个3.5mm音频接口、一个充电接口和一个状态指示灯。







在实际试听中WOOWI HERO的表现不错，中低频都显得比较饱满丰厚，但是高频部分显得有些紧，不知是否是因为没有煲开的原因。在男声的表现力上该耳机显得还不错，超强的节奏打击感在听摇滚时表现得淋漓尽致。总的来说，作为首款通过苹果官方认证的蓝牙4.0耳机，这款耳机无论在声音和外观上都有着不俗的表现，精细的做工的让人爱不释手，感兴趣的用户不妨多关注一下此款耳机。



游戏坊

Android



小怪物吃糖果

Catch The Candy

■ Bulkypix ■ PUZ ■ 0.99美元 ■ 英文版

《小怪物吃糖果》是Bulypix近日推出的一款人气休闲益智游戏，其实游戏初看起来并不是那么吸引人，小怪兽、糖果的设定看起来有些老套，但其实游戏在关卡设计和气氛调节上有着自己独到的地方，让人很容易就能玩进去。游戏的场景风格有点偏水彩，童话般画面给玩家营造了一个梦幻的世界，而玩家需要在游戏中操纵小怪兽，点击屏幕伸出其长长的舌头把糖果拉过来吃掉，操作相当容易，不过游戏中很多糖果位置都非常难够到，所以玩家需要借助关卡中的一些物体进行移动，比如在过山车关卡，玩家需要把自己粘在过山车上移动到合适的位置，再伸出舌头吃掉糖果，如果找不到任何可以借力的物体，那么直接粘着地面也可以龟速前进，而在足球、保龄球等特色关卡，玩家还可以用小怪兽的舌头来把足球顶入球门或打一个大满贯。本作的关卡数量有上百个，并且难度逐级递增，各种小游戏的穿插不会让人觉得单调乏味，非常适合茶余饭后玩耍，喜欢休闲类小游戏的玩家不妨尝试一下本作。

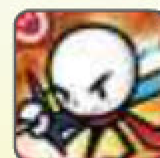








Android



动感超人

Super Action Hero

■ Com2us ■ ACT ■ 2.99美元 ■ 多语言

本作是韩国厂商开发的一款动作游戏，游戏中的卡通形象有趣可爱，整体看起来也颇让人觉得惬意轻松，不过本作只是看似简约，庞大的系统和多样化的玩法能让玩家大呼过瘾。游戏的主角有点像火柴人，且身披一条华丽的红色长围巾，玩家需要操纵它在银河系的各大星球完成任务。虽说采用的是虚拟按键的操控方式，但是游戏的战斗却十分流畅，游戏中玩家可以运用丰富的组合招式对怪物进行攻击，且招式大都设计得十分炫丽（那条红色围巾加分很多），纸鸢最喜欢的就是本作中可以自己设计三种连续技，每当把敌人逼到死角一阵噼里啪啦地狂打都会让人觉得非常爽快。此外，游戏的成长系统也是一大特色，人物技能、武器、面具等多方面能力都可以在过关后用收集到的星星进行升级，能让玩家时刻保持对游戏的新鲜感。总的来说本作的制作确实精良，但是过于丰富的内容可能让玩家一开始有点迷茫，喜欢爽快动作游戏的玩家不要错过啦。









进入立体的世界！

三次元空间 3DSpace

栏目主持：苍穹

任天堂3DS掌机情报专栏

3D短波

任天堂于8月29日召开的网络直播会给人的感觉略有些不温不火、按部就班，虽然有《纸片马里奥》、《勇气原点》、《跨界计划》等大作的视频，但始终缺乏些惊喜。“《雷顿》系列”新作的公布虽算意料之外，但也是情理之中。如果后来Capcom公布的《逆转裁判5》和《MH4》新武器的情报能放在此次直播会上，相信感觉就会完全不一样了吧！

GAME



8月30日：e商店日服在任天堂网络直播会后追加了《战国无双 编年史 2nd》、《徽章机器人7》等游戏的试玩下载。美服方面则一口气更新了3款下载游戏，包括《野外释放 非洲3D》、《小鸟快跑》和《极速隧道3D》，后两款作品都曾在手机平台登场。



▲《野外释放 非洲3D》是一款射击游戏，供玩家在不同的自然环境下进行狩猎。

GAME

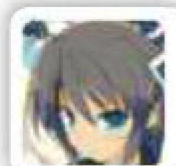


9月4日：《勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D》放出1.1版更新资料，修正了“对敌人进行回复”、“对我方进行攻击”等本不应该发生的行动，以及在“光あふれる地”捕捉“ルーファ”时出现原本并不持有的第4种特技的BUG。玩家需要及时更新，否则Wi-Fi对战、本地联机对战和交换功能都会无法使用。



▲更新结束并启动游戏后，右上方会出现“Ver.1.1”字样。

GOODS



9月4日：3DS原创游戏《闪乱神乐 少女们的真影》取得了不错的成绩，而续作《爆裂 红莲少女》的销量则再创佳绩。前作发售时制作方就与日本连锁药店进行合作、推出过营养饮料，此次Marvelous AQL与“あかひげ药局”再度联手，推出第二弹营养饮料，50毫升装售价1575日元，且仅售1000瓶。



▶包装上印着醒目的“二回战”字样，其实游戏本身就有“回复体力”的功效了。



▶Gamefreak出品的《节奏猎人 和声骑士》中，有不少《口袋妖怪》的元素和经典配乐。



9月5日：e商店日服更新了两款下载游戏《节奏猎人 和声骑士》、《饥饿的汉堡》以及FC经典游戏《超惑星战记》、GB模拟游戏《钟为谁鸣》。美服方面则于次日追加了益智下载游戏《气球泡泡 混合》。

下载推荐 带着3位妹子闯荡60层地下迷宫！

文 团子

3DS　RPG　角色扮演·迷宫探索



迷宫RPG 皮克丹2			推荐度 A
ダンジョンRPG ピクダン2			
Intense	日版	2012年8月22日	
1人	500日元	无对应周边	

本作是一款以美少女作为卖点的原创迷宫探索类RPG，玩家需要在游戏中操作三位美少女突破充满怪物的迷宫。除了养眼的妹子外，各种谜题以及种类繁多的怪物也是本作的一大亮点。喜欢妹子的RPG爱好者们怎么能错过呢？

基本操作

键位	作用
滑杆	无
十字键↑↓	角色移动（面对方向按↑为调查）
十字键←→	转动方向
X	开启菜单/横向攻击
Y	纵向攻击
A	横向攻击
B	纵向攻击
L	左侧向移动/使用道具或盾牌防御
R	右侧向移动
SELECT/START	开启基本菜单

菜单功能

セーブ	保存游戏进度
リスタート	返回本层起始位置重新探索
タイトルへもどる	返回标题画面
もどる	继续游戏



基本玩法

本作的玩法是以第一人称视角进行迷宫探索，遇敌的方式则是踩地雷。游戏中玩家可以切换角色，使用各种不同的武器来打倒敌人突破迷宫。随着迷宫深入，难度也会越来越大。

游戏一共有三名角色登场，她们分别是魔法师、弓箭手和猎人。三人会在10层以前加入队伍，攻略迷宫时每次只能操作一名角色，如果要使用其他的角色，玩家需要调查紫色的换人标识。换人标识会出现在每层的墙上，调查后选择第二项就可以更换角色。但注意每层最多只会出现一个牌子，而且可以更换的角色还是固定的（更换时说话的人是谁，更换的就是谁）。值得一提的是本作的调查方式和其它游戏有所区别。看到可疑或可调查的东西后，面对其按下十字键的↑键，就可以执行调查指令。例如调查有宝玉的台座可以将宝玉取下，调查机关可以将其开启或关闭。



武器与回复道具

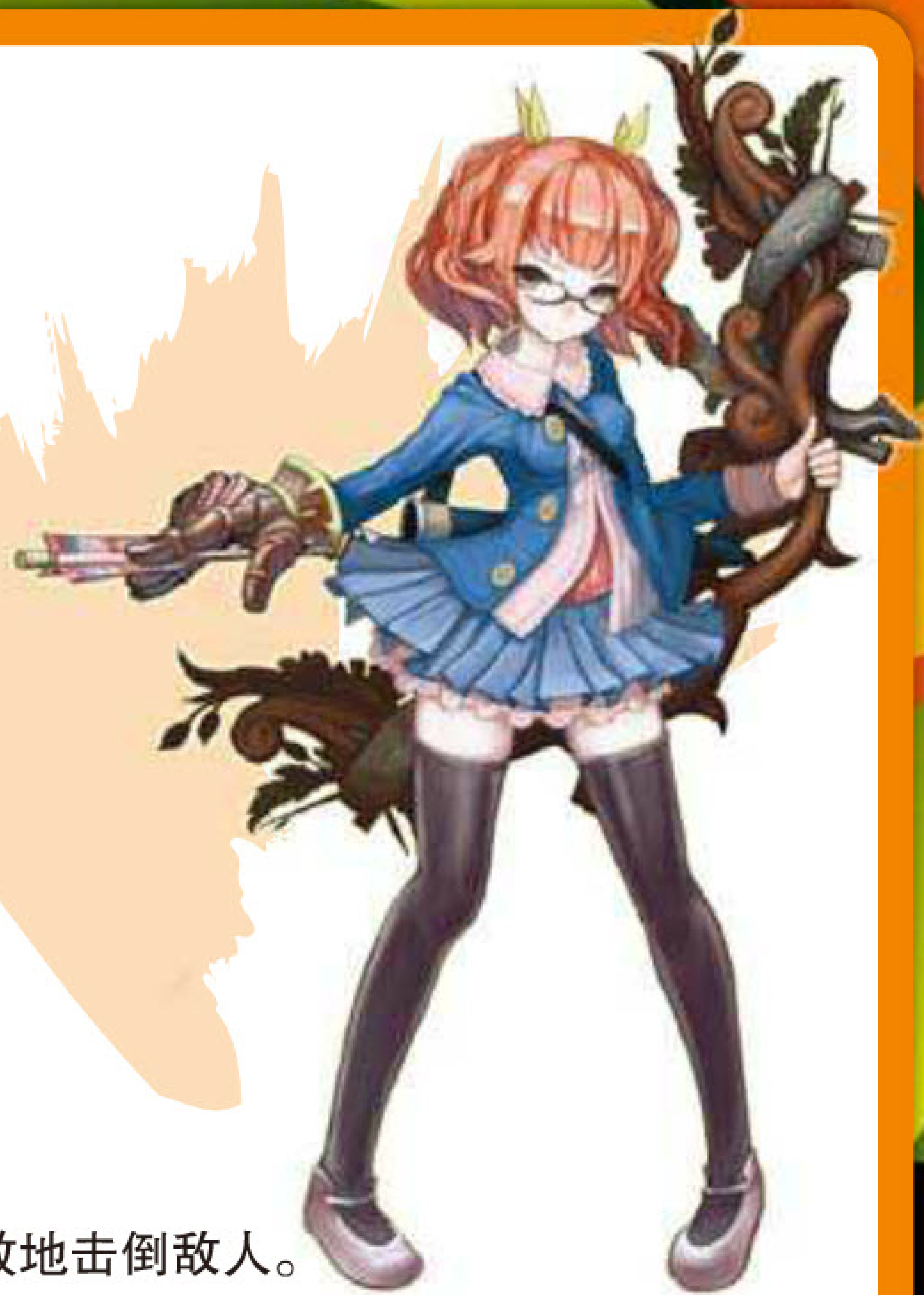
每名角色可以使用的武器有所区别，魔法师可以使用魔法杖系的武器、猎人使用鞭子、弓箭手则使用弓箭。魔法杖的攻击力一般，但使用必杀技的威力很强；鞭子的全体攻击很强，单体攻击稍弱一些；弓箭的全体攻击较弱，但单体攻击略强。随着迷宫层数的推进，可以获得更加强力的武器，获得后按△键在菜单中进行切换。

游戏中只有一种回复道具，那就是空瓶。持有空瓶的情况下，调查迷宫中出现的泉水就可以将瓶子装满，在战斗中同时按下R+Y键进行使用，每一个装满水的空瓶相当于一次体力全回复。游戏中最多能够持有三个空瓶，一开始是没有空瓶的，随着迷宫探索层数的上升，才可以逐渐获得空瓶。

战斗方式

当玩家遇敌进入战斗后，按L键可以使用盾进行防御，成功防御后会削减体力槽下方的防御槽，将盾放下后防御槽会逐渐回复，如果持续防御直到防御槽削减完毕的话，玩家会处于无防御状态，需要一定时间回复。战斗中按X键和A键都为全体攻击（横斩），Y键和B键为单体攻击（纵斩）。无论是哪一种攻击，攻击后都会消耗画面右下角的蓄力槽，攻击力除了和自身的等级相关外，还和蓄力有很大关系，蓄力槽为0的状态下攻击，伤害几乎等于0。因此不要一味地攻击，适当防御、进行回复才能





有效地击倒敌人。

当遇到打不过的敌人时，可以同时按下R+Y键进行逃跑，逃跑时画面会左右晃动，这个时间内玩家会处于无防御状态，被敌人攻击100%命中。因此如果要逃跑，也需要注意发动的时机。

必杀技与升级

战斗中无论哪位角色都可以使用威力强大的必杀技，但必杀技并不是玩家想发动就可以随时发动的，需要在敌人攻击玩家的一瞬间进行防御才会出现必杀技发动的QTE，成功发动后在限定时间内输入指定的按键就会生效。必杀技的威力是通常攻击的3倍以上，且大部分必杀技都是针对敌方全体的。



玩家成功击倒的敌人后，会获得经验值，经验值累积到一定程度就可以提升等级。升级最大的好处在于能提升玩家的最大体力。本作中三名角色的体力共通，体力耗尽时游戏会直接结束。另外，在升级

时或者是进入下一层迷宫时，玩家的体力会自动回复满。

探索度与步数计

玩家探索到下一层的楼梯时，会出现选项。选择第一项可以继续在该层探索，选择第二项可以进入下一层。如果玩家将地图全部探索完毕的话，会显示Success的字样。并且当前层也会以完成的状态显示在该层的图标上。想要完美过关的玩家，在进入下一层前如果没有显示Success的字样的话，可以仔细观察下屏幕的地图或者步数计来查看哪里还有未探索的地方。



每一层迷宫中都会出现一个步数计，获得后会在下屏幕的上方显示，步数计边的数字表示本层还有多少个格子玩家没有走过，每走过一个新的格子步数计就会自动-1，是给为了探索出success的玩家准备的道具。不过每层步数计的位置不一样，有些层可能会在最后才找到，越提前找到步数计，完美过关越简单。

迷宫要素

迷宫中每5层为一个阶段，全部通过后才会出现接下来的5层，攻略到每个5层的最后一层时，会出现传送电梯，调查后可以利用电梯前往之前通过的任意一层，非常方便。迷宫中还有一些特殊点位，具体效果在下面逐一讲解。

传送点：发光的传送点，进入后会瞬间传送到该层的另一个位置。

单方向传送点：和传送点类似，进入后会被传动到传送点的另一边，但无法从另一边反向传送回来。

冰地形：在该地形上移动会滑到冰地形的尽头，必须利用没冰的地形来灵活转动方向，调整自己的位置。

单方向门：在迷宫中调查门后会开启，但注意有些门需要开启开关才能通过，有部分门只能单方向通过。

隐藏地面：在迷宫中有些地面虽然可以看到并通过，但在地图上是不会显示出来的。

开关：挂在墙上的绿色开关，调查一下就可以开启或关闭，需要玩家灵活切换来进行探索。

台座：二十层以后出现的机关，玩家调查台座可以将各种颜色的宝玉（××のオーブ）放置或者拿走，这样能开启或关闭一些机关等等。

泉水：在有泉水的地方调查，可以将体力直接回复满，如果玩家此时持有空瓶的话，调查可以将空瓶装满水带走。





游戏的系统非常容易上手，即使是第一次玩的玩家也能很快掌握。可探索的迷宫层数非常多，每5层为一个阶段，后期的迷宫虽然小，但谜题难度高，通关需要花很长的时间。总体来说算是一款很休闲的迷宫类RPG，仅售500日元显得性价比较高，而且采用了巨乳美少女的设定，相信也可以吸引到一定的宅男玩家。

PlayStation Vita 总部 PSV Azito

享受掌机的声光极致！

栏目主持：酷洛洛

日前PSV更新了1.8固件，对其中的功能进行了不少的改进。另外《小小大星球》试玩版如今已经放出，笔者截稿前虽然只有日服有提供，但相信各位收到书后必定各服都可以提供下载了吧。本辑小编们就针对这两个焦点来和大家看看吧。

PSV 1.8固件更新介绍

2012年8月28日，索尼在全球范围内对PSV主机提供了1.8版固件的更新升级，本次更新不仅对主机的安全性方面再次进行了强化（黑客wololo称官方已经封堵了VHBL漏洞），也加入了不少新功能和改进，尤其开始支持了PS游戏的运行，下面来看看。

更新点1 支持PS游戏

本次更新最大的一个卖点无疑是对PS游戏的支持了，从8月28日开始，每隔一星期索尼会提供一批PS游戏提供玩家下载，总共会有600多款经典PS游戏将陆续上架。玩家的PSV只要更新了1.8的固件，登陆PSN就可以找到这些游戏（有PS3的玩家也可以通过PS3主机先下载然后传输到PSV上）。日服上，这些游戏的售价大部分都在600日元左右，而一些大作比如《FFⅦ》、《机战α》等需要1500日元。而港服上目前游戏的定价都是33～42港币左右，不过似乎缺少日服上的一些高价大作。



▲港服的PS游戏定价在17～42港币左右。

更新点2 系统菜单支持按键操作

以前在PSV的系统菜单我们只能使用触摸操作，这次的更新终于加入了按键控制，在主页、音乐、影像、设定等各级菜单中我们都可以用按键来操作，方向键和左摇杆控制光标移动，○键是确定，×键是取消（欧、美版则相反），L和R键可以左右切换LiveArea页面，使用起来要方便不少，而且触摸操作也可同时使用。



▲要开启按键控制必须先在设定菜单中开启“使用PS Vita主机的按钮操作”。

更新点3 浏览器支持背触控制

浏览器这次加入背触控制功能，我们

可以通过背触板的触摸来上下滚动页面，另外如果页面放大的话，双击背触板可以让页面缩小到正常大小。除此之外，浏览器这次在地址栏旁边加入了搜索栏，方便玩家快速搜索，另外右侧的菜单栏还加入了一个“回到顶部”的按钮，只要点击该按钮便可让页面快速回到顶部，需要注意，如果页面放大过的话，点击一次会让页面首先恢复原始大小，再按一次才是回到顶部。



▲浏览器加入了搜索栏和“回到顶部”按钮。

更新点4

影像播放加入按键控制

这次的影像播放部分加入了按键的控制功能，具体如表，另外在播放菜单上加入一个“1.5倍速播放”的按钮，点击后便可让影像以1.5倍速度来快放，此外还加入了重复播放功能，需要在菜单中开启。

按键	功能
△键	打开/关闭播放菜单
○键	播放/暂停
×键	退出播放
方向键（或左摇杆）的↑或↓	每按一次，即可让播放速度加快或放慢0.1倍，最慢是0.5倍速，最快是2.0倍速
方向键（或左摇杆）的←或→	每按一次，即可在3个阶段之间切换速度来快进或者快退，如果持续按住不动的话则是标准速度的快进或者快退



▲播放菜单上可以看到多出了一个“1.5倍速播放”的按钮。

更新点5

增加交叉控制器功能

在“遥控操作]中增加了“交叉控制器”（Cross-Controller）的启动程序，另外，如有支持交叉控制器的游戏，在其LiveArea中可以见到启动图标。使用交叉控制机能能以无线的方式连接PSV和PS3，即可让玩家在两个画面游玩游戏。玩家可将PSV当作控制器，活用PSV的触摸屏、背触摸板、重力感应或相机等丰富的机能，操作PS3的游戏，当然，需要支持交叉控制的游戏才行。



▲利用交叉控制器功能能用PSV玩PS3的游戏。

其他的更新点

1.派对：可浏览最近100个文字聊天的履历，请由 “我的最爱”参加派对，然后轻碰 “聊天&活动”。

2.追加了日文五十音键盘：需先进入“设定”→“启动”→“语言”→“输入语言”→“键盘／添加单字”→“日文”，轻碰“五十音”的方格打勾，启用键盘。之后即可切换键盘。

3.时间自动校准：时间设定可通过网络自动校准，1天可自动取得日期与时间的资讯1次。

4.影像自动建立缩图：在内容中找不到缩小图像（缩图）的资讯时，已可自动建立。

5.最新资讯一览的变更：改善最新资讯所显示的画面排版，已可在一览表暂停或取消下载内容。

6.地图两点小改进：地图方面有两点小改进，一个是在“查找地点”和“查找路线”之间增加了一个切换按钮，另外一点是设置旗帜标记，这次可以直接在地图上点击选定了，不用像之前那样还要进入菜单来设定。

7.群信息可直接拍照发送照片：给好友发

送讯息时，除了可以添加相册中的图片，这次可还以直接拍照然后发送图片了。

8.音乐播放支持导入播放列表：PSV可以支持播放列表功能了，我们可以把PS3上的音乐以及播放列表一起导入到PSV中进行播放，甚至还可以把电脑上iTunes的播放列表导入。

9.删除多个好友请求和信息：收到加好友请求时，在列表画面打开右下角的选项，会看到“全部删除”的选择，另外群信息也开始支持删除多条信息。

10.near可定期取得位置资料：之前near必须在联网时才能更新位置资料，现在加入了定期记录位置资料的功能，该功能的作用为：即使没有可与网际网路连线的环境，只要定期记录附近Wi-Fi无线基地台的资讯，之后即可在与网际网路连接时一并取得位置资料。

特别提示

一卡多号无法使用

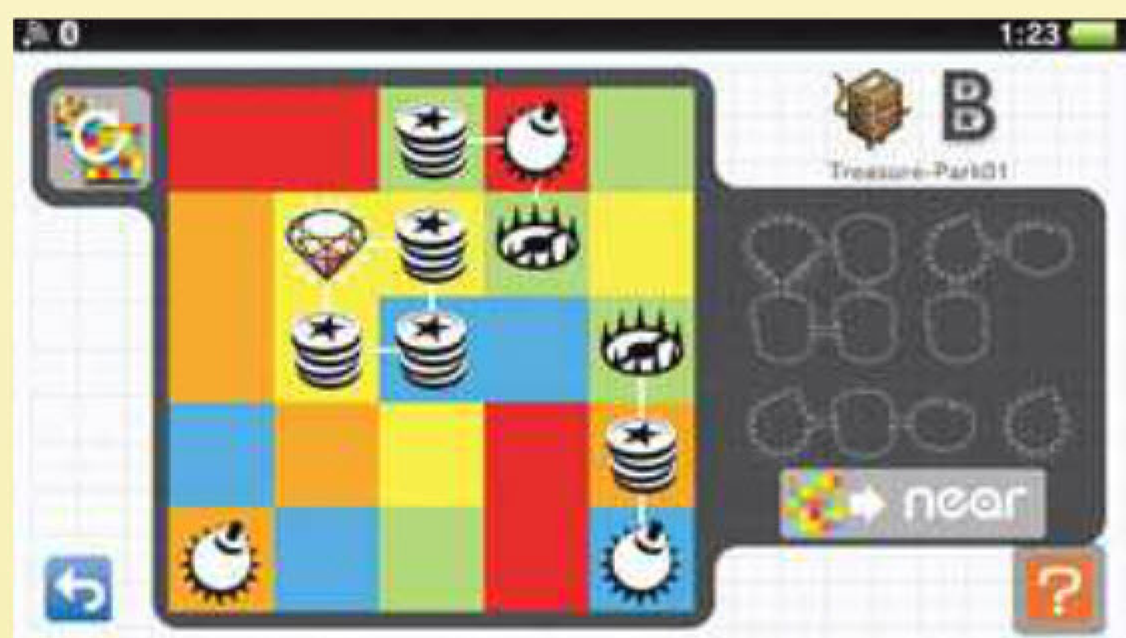
1.8固件更新后，一卡多号已经无法使用了。之前我们只要初始化机器而不格式化记忆卡，在开机向导画面可以登录另外的PSN账号，从而实现一卡多号共用资料，而现在，索尼显然封堵了这个“漏洞”，在开机向导画面登录其他账号时会出现提示，该卡已经关联至其他账号，必须格式化才能继续使用。



▲开机向导的登陆画面已无法登陆其他账号。

新应用上架——财宝公园

《财宝公园》是本次固件更新后的第二天，也就是8月29日上架的一款新应用程序，是一款带有社交性质的小游戏，其玩法类似于我们熟悉的《扫雷》，玩家要在一个5×5的方格区域内将隐藏的财宝找出来，而格子除了有财宝，还隐藏有炸弹、陷阱和金币，玩家只有5次点击的机会，5次还没找到就算失败。在画面左边会有一些提示信息，包括炸弹、陷阱、财宝的排列形式以及隐藏有炸弹的格子颜色等。点击一个格子后，其上下左右的4个格子如果隐藏有东西，就会变为宝箱形状，玩家可根据这些提示来进行推理。而作为一款带有社交性质的游戏，玩家之间可以通过“near”来交流。每名玩家都可以编辑出自己的关卡（游戏中叫“财宝单”），然后通过near发布出去，其他的人来到你的发布地点附近便可下载游玩，玩家也可以直接将财宝单通过信息发送给自己的PSN好友。你的关卡被越多的人玩，你的得分也会越高。此应用完全免费，各服都可以下载到，赶紧去下载一个吧。



▲游戏的目的就是快速找到隐藏的财宝。



▲通过near发布自己设计的关卡。





文 酷洛洛

《小小大星球》体验版试玩报告

PSV/ACT	ACT	动作・平台
小小大星球		
リトルビッグプラネット PlayStation Vita		
SCEJ	日版	预定2012年9月20日
1～4人	3200日元	无对应周边

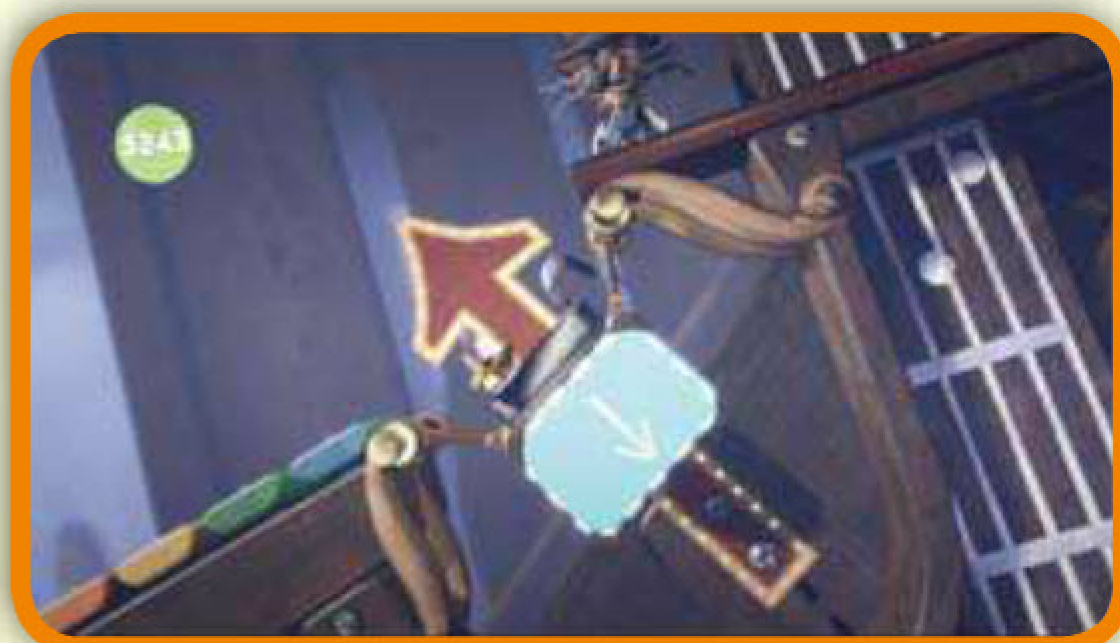
目前日服PSN上已经提供了《小小大星球》的试玩下载，在游戏为尚未正式发售之前，我们不妨通过体验版来感受一下本作的素质如何，另外提醒一下大家，本次试玩版的容量非常庞大，达到966MB，下载的同学要有一定的耐性，同时还要注意PSV的记忆卡是否有足够的容量哦。

五种基本操作

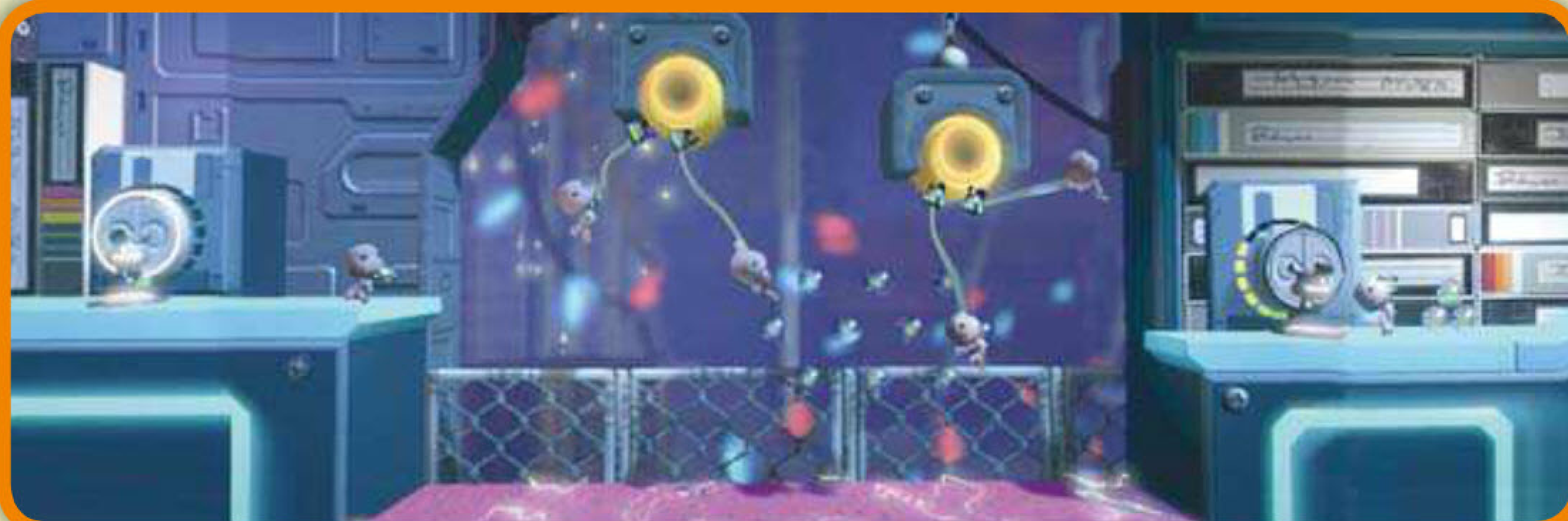
移动：玩家只要推动左摇杆，就可以控制麻布仔的移动，注意根据推动摇杆的幅度，会有步行同跑步两种移动状态。

跳跃：和许多平台动作游戏一样，跳跃也是《小小大星球》的基本操作之一，利用跳跃我们可以越过许多的陷阱和障碍。

抓取：游戏中存在不少箱子，麻布仔可以利用R键来进行抓取推拉，另外场景中还有不少需要抓取的地方，例如麻布仔有时候需要抓取半空中的物体来进行长距离移动。



滑动：游戏中还有不少运用到PSV触摸功能的地方，例如图中蓝色的砖块，我们可以用触摸屏来移动，而绿色的砖块，则可以用背触板来将其推出来，《小小大星球》的关卡中有大量需要解谜的地方，其中不少都可以利用触摸功能去解决哦。



表情：虽然说不上是影响游戏的操作，但也是《小小大星球》的一大特色：方向键的四个方向可以让麻布仔分别做出不同的表情，而连续按同一个方向更可以加强表情的夸张度。



试玩感受一

超详细的教学解说

对于第一次接触这款游戏的玩家来说，教学向导是十分重要的，而这点本作做得非常之好，语音+字幕+视频的三重结合，玩家很快就能够上手。虽然酷洛洛试玩的是日版，但目前已经知道港版将会是中英文双语版，从之前几款SCE第一方的中文化作品来看，玩家大可不必担心看不懂游戏的。



▲试玩版的讲解向导非常详细，不过并不能存档，因此一旦重新开始，又要重新进行一次向导……

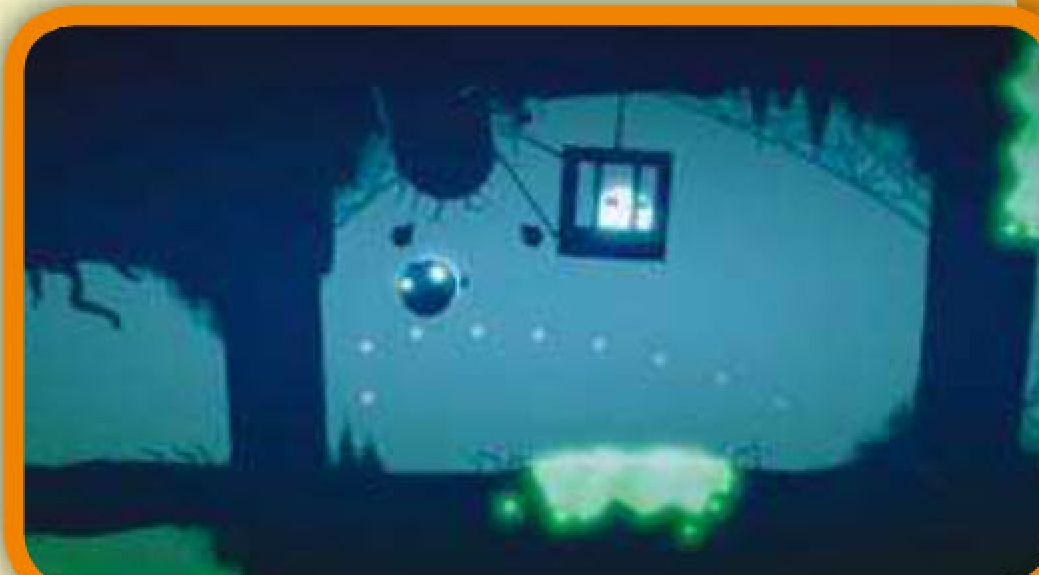
试玩感受二

关卡内容丰富

其实不仅是画面元素，PSV版《小小大星球》的游戏元素也非常多，在主线模式中有不少作为分支关卡，这些关卡虽然使用《小小大星球》的素材，但却是各种有趣的迷你游戏，部分还可以多人进行。而试玩版也提供了街机（ア　ケ　ド）模式供玩家体验，这里提供了各种闯关式的小游戏，虽然试玩版只提供了《Tapling》一款，但体验其素质也十分不错，从目前被锁的小游戏中，就已经可以知道有众多内容可以玩了。



▲试玩版中的迷你游戏关卡——打地鼠。



▲十分有趣的《Tapling》。



不愧为SCE第一方作品，游戏中每一个细节都能感受到制作方的用心，作为一款平台动作游戏，却拥有丰富的玩法和解谜方式、再加上正式版的联机功能，足够玩家玩上好一阵子。另外本作的售价一点也不高，日版折算才260元人民币左右，而从SCE香港官方人员了解到，港版建议零售也仅为298港币（245元人民币左右），不知道同学们是否心动呢？

游戏难度初探

游戏难度设计即使不是游戏设计中最重要的一环，也足以影响到游戏的成败。而在其他条件已经给定的情况下，玩家对于游戏体验的判断也很大程度上基于游戏难度。正是有了难度，游戏才令人如此爱不释手。因为它的存在即是告诉玩家，当你努力战胜了眼前的困境，你可以前进，体验更多更好的游戏内容。

电子游戏诞生至今，业界已经发生了翻天覆地的变化，与之相对，游戏难度也在改变。我们看到，游戏也许并不像从前那样锐利，但是它们依然有趣。细细体察游戏难度这一概念，我们会发现，它并不像表面上看去那样简单，而是受到各种因素的影响。本文将在分析诸多元素的基础上探讨游戏难度为玩家带来乐趣的心理机制、游戏难度由何而来等问题。

文 阳光成员9节菖蒲 编 胧月 美编 澄香





游戏难度的重要性



对于游戏难度这一概念，玩家熟悉得可能有些过分了。拿到一款新游戏，把玩不久，即可对于游戏是否“好上手”或者“值得研究”进行初步判断。对于一款难度设计不足的游戏，我们可能很快就厌倦甚至抛弃，当然也可能将之作为“成就神作”推荐给众多玩友。那些困难有余的游戏则会令我们“卡关”，这种时候需要寻求攻略的帮助。如果噩梦难度设计合理，那么这款游戏将吸引我们一再挑战，直到将其“打败”，而故意为难玩家的设计则会令人不免产生摔手柄的冲动。

游戏难度的存在是如此自然，以至于缺少了这一概念，游戏根本不能称为游戏。游戏的一个定义即为“一系列不必要的挑战与障碍”，可以说在某种程度上抓住了游戏的本质。这个定义同时凸显了游戏难度的重要地位。跑步本身并不是游戏，但加入跨栏之类的障碍之后，就有了一些游戏的色彩。这个例子虽然简单，却也能够说明问题。游戏难度迫使玩家不断运用头脑策略解决问题、训练操作技巧战胜敌人，并且提供了循序渐进的游戏动力。倘若一个游戏能够极其轻松地获得胜利，那么玩家也会很快对它失去兴趣。

游戏难度与玩家得到的乐趣息息相关。这并不仅仅是我们的主观感受，一些来自心理学的研究也证实了这一点。心理学家Csikszentmihalyi, M.提出的“心流理论”即被用于说明这一问题，这一理论用于解释当人们在进行某些日常活动时为何会完全投入至情境当中，集中注意力，并且过滤掉所有不相关的知觉，进入一种沉浸状态。“心流理论”认为，挑战与技巧是影响沉浸的主要因素。若挑战太高，参与者会对因环境缺乏控制而产生焦虑或挫折；反之，挑战太低，参与者会觉得无聊而失去兴趣，沉浸状态主要发生在两者平衡的情况下。与游戏相

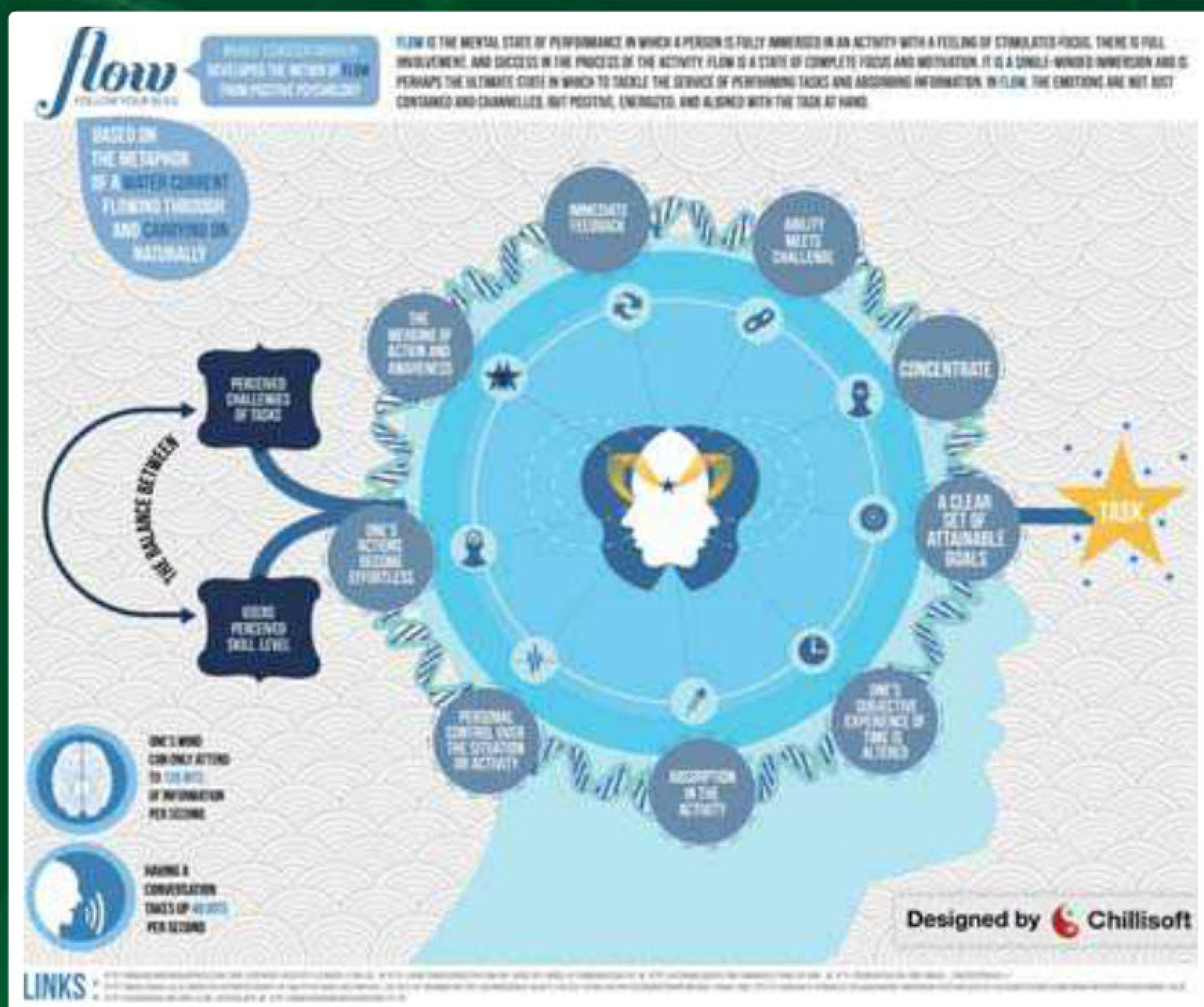


对比，我们不难发现，“心流理论”中所谓的挑战即可与游戏难度相互对应，而技巧则是玩家的游戏能力；只有当两者相互平衡，玩家才能够得到最多的乐趣，即进入沉浸状态。

从另一个角度来说，完成挑战能够使得人的大脑分泌多巴胺作为奖励，而多巴胺本身就会给人以快乐的感觉。就某种程度而言，游戏就是以假想的危险迷惑玩家，以使其在离开这种危险情境的时候感到快乐——这种乐趣与人们在乘坐过山车时得到的是一致的。使用完型理论分析也可以得到同样的结论。人的完型本能会使得其对于清除等特定模式极其敏感，达到这种模式，人的大脑也会体会到快乐。

设计与平衡良好的游戏难度甚至可以将游戏变为竞技比赛。具有深度博弈空间的游戏能够使人投入大量精力，一再研究而不感枯燥，反而能够在钻研的时候获得更多的乐趣。游戏难度在协助渲染游戏氛围方面也能够起到一定作用。

另外，游戏难度也将决定玩家能否完成游戏。令人感到遗憾的是，能够坚持通关游戏的玩家群体并不大。近期的一份市场调查显示，尽管已经发售了五个月时间，《质量效应3》的玩家通关率只有42%。一线美式角色扮演游戏大作尚且如此，其他作品的命运也很容易想象。这也是随时代变迁，游戏难度就整体而言逐步下降的原因之一。在可选择的游戏数目众多的今天，糟糕的难度设计将使得玩家很快抛弃游戏。



游戏难度的影响因子

尽管游戏难度是一个不言自明的概念，如何衡量游戏难度却是一个棘手的问题。游戏难度受到诸多因素的影响，有极大的变率；但是大体上，玩家对于游戏难度能够得出相对一致的判断。有些游戏即使骨灰级玩家也要加以钻研才能略知一二，有些游戏则连休闲玩家都能够很快入门。通过仔细分析游戏难度的变化，我们可以得出一些影响因子。

难度曲线

即使是在同一款游戏之中，游戏难度也并非一成不变，而是随着玩家不断提高的游戏技能而逐渐增加；这种类型游戏的难度变化通常可以用难度曲线来表达。简单来说，难度曲线就是游戏难度随着时间流逝而表现出来的变化趋势。随着设计者对于玩家游戏体验的重视程度增加，游戏在开始时通常会增加新手教程作为引导玩家进入游戏世界的向导。在谈到新手教程的设计时，《超级肉肉哥》的设计师指出，玩家一定要运用教程中的技巧通过后面的关卡，这样才能够判断玩家是否已经掌握教学中的内容。这种游戏难度几乎为零的新手教程提供了一个很好的起点。





正如前面指出的那样，随着游戏进行，玩家游戏技能逐渐提升，难度曲线也随之呈上升趋势，这与“心流理论”的研究成果相符合，也符合作为玩家对于游戏过程的一般认知。最为明显的表现可能要数角色扮演游戏中的对手等级，作为难度的可见标识之一，随着游戏进行将大幅上升。《怪物猎人》中的村任务按星数区分，由一至五难度逐渐攀升，这种游戏中基本固定的常见设计就是难度曲线逐渐上升的表现。《立体绘图方块》直接将挑战依次划为简单、普通与困难也是出于同样





的考虑。

但是这也并非绝对。在实际游戏过程中，往往会出现一些难度曲线的变形。



在紧张刺激的关卡之后来一些放松的游戏体验通常能够取得不错的效果。此时，放松的游戏体验可以看做是对于玩家辛



苦游戏的奖励与回馈。以《Persona4 黄金版》为例，由于以混合游戏类型的形式出现，在激烈战斗之后可以通过闲适的日常生活放松心情，这种例子绝非只此一家，见的奖励形式是剧情动画。另外，由于艺术形式所限，游戏用以描摹紧张氛围的常



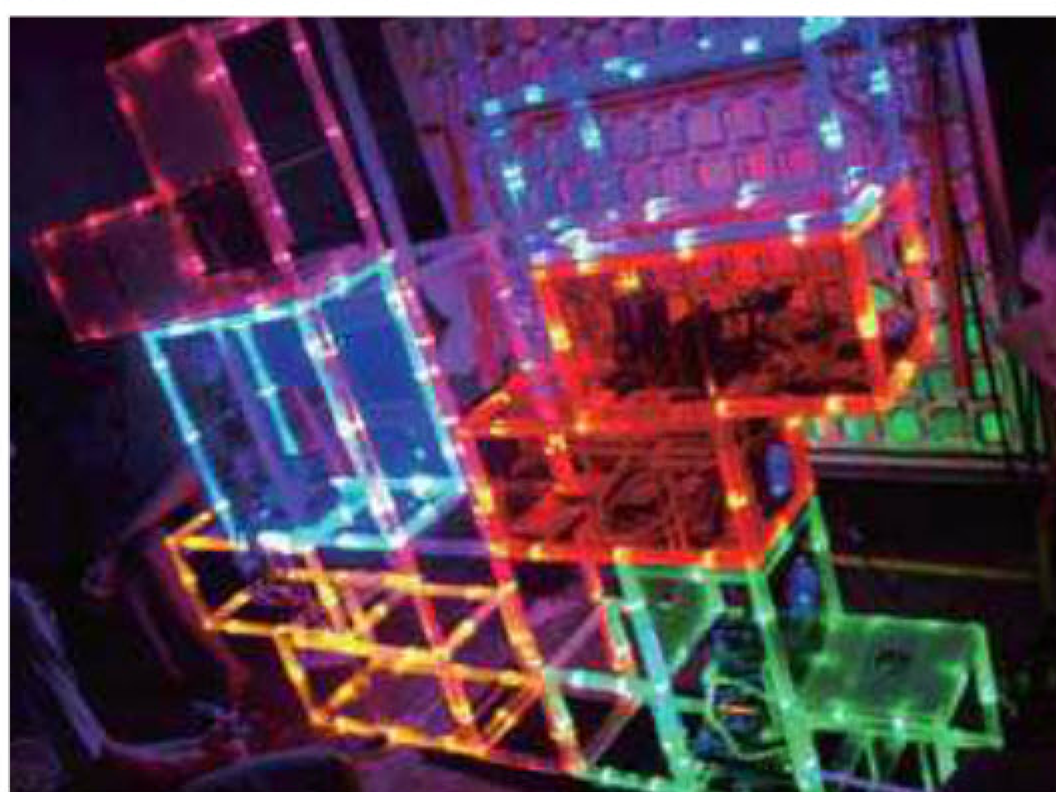


用手段即是增加游戏难度。因此，在实际情况中，我们往往会发现，游戏难度曲线并非一味上升，而是在上升过程中经历若干小的高峰值，并且在高峰值之后有所缓降。这也是各种BOSS出现的原因之一。而游戏终结的方式更是基本只有一种，即与最终BOSS的对决。更有甚者，为了渲染游戏结局的悲壮与惨烈，最终BOSS会进行几次变身方才心满意足地离去。

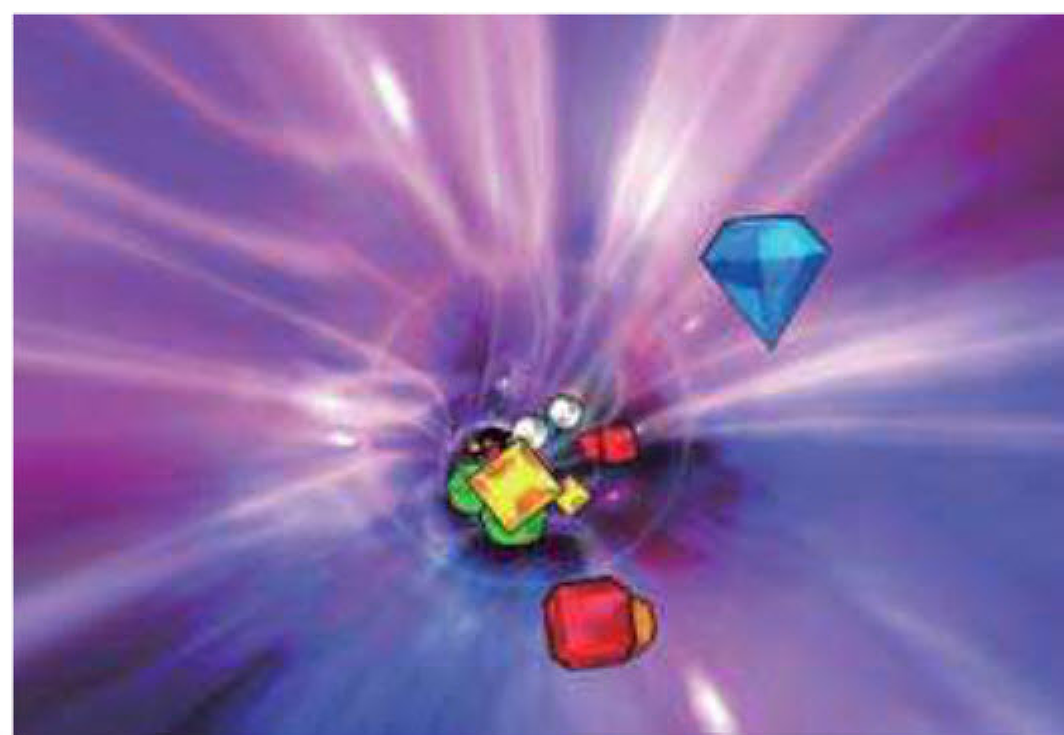
之所以出现这种情况，可以用兴趣曲线理论加以解释。游戏难度曲线有时候会被拿来与兴趣曲线进行比较，后者用来描摹艺术体验的扣人心弦程度，但不仅仅局限于游戏领域；二者被用于比较的原因还是可以推至前文中提及的游戏艺术形式所限。目前游戏能够进行氛围渲染的手段极其有限，游戏难度因此成为了极其重要的方法之一。比如，为了真实模拟劫后余生的紧张感，“《生化危机》系列”一向以有限的弹药与补给著称，而这当然在某种程度上增加了游戏难度。而现代FPS则取消了血槽的设定，以无界面用户接口代替，这样是以在某种程度上降低游戏难度的代价换取爽快感的提升。一般被认为最佳的兴趣曲线在开场处不久有一个被称为钩子（Hook）的气氛调动，随之逐步上升，但在上升过程中时而缓之时而下降，如此方可保持观众的最佳体验。这就解释了难度曲线出现若干变型的原因。



游戏类型



游戏的类型对难度有着显而易见的影响；这从游戏类型固有的玩家受众即可初见端倪。即使是在休闲游戏没有像今天这般遍地开花的时代，哪个游戏类型更能吸引到妹子已经是众所周知的了。而究其原因，这与游戏类型自身特点密切相关。不同的游戏类型对于玩家的不同能力进行考验，而我们一般所谓的“苦手”游戏类型正是由于在该项目上的评分不高导致。正所谓“会者不难”，正是由于数目繁多的游戏类型带来了丰富多彩的游戏体验才能满足不同玩家的需求。游戏将在各个环节为玩家设下障碍、布阵迷局，正是这些要求造成了游戏难度的提升，以下即是一些例子。





操作技巧：动作游戏自然地对游戏玩家的操作技巧有着极高的要求。尽管早期游戏中的人物动作只有简单的跳跃与打斗，如今他们已经能够做出许多逆天的高难度表演，诸位玩家即使是在Cosplay中也很难模仿，比如已经成为动作游戏标准配置的







二段跳。格斗游戏更是如此。尽管手柄或便携式游戏机之上仅有若干按键，但是这些按键却可以组合出数目繁多的招式。单是连段招式的记诵与练习就会花费玩家大量时间，更不用说实战中的融会贯通。这也使得格斗游戏几乎成为最难入门的游戏类型之一。除了以上游戏类型之外，音乐游戏对于玩家的操作技巧也具有很高的要求。各种组合的连击甚至使得玩家发明了相应的手势来应对。仅有两键组合的“《太鼓之达人》系列”在高难度下的连击已经让人目不暇接，可以想象《狂热节拍》曾经高达七键的设计是多么令人发指。或许也正是因为如此，五键代替了七键沿用至今。

手眼协调：与操作技巧相配使用，方能显示出威力。无论你有多么高超的操作技巧，没有办法在相应的时机发挥也不过是一场失败的表演。音乐游戏中，只有在完美无缺的时机按下相应按键才能够获得高分评价。如果在不恰当的时间跳跃或出招，在动作游戏中等待你的不过是华丽的死法。游戏视频《马里奥的十八种死法》正是展示了手眼协调与快速反应能力在平台动作游戏中的重要性。而如今已经乱入至各个游戏类型的QTE则以其名称宣告了，玩的就是快速反应。

策略制定：与所谓动作游戏但实际上运动





的只有手指不同，策略游戏考验的确实是玩家的策略制定能力。经典策略游戏如《三国志》、《信长之野望》等，大至战争与外交，小至军粮与土地，各种事宜皆需要玩家一一费心。模拟经营游戏也是如此。角色扮演游戏中，人物育成的环节可以被看作是一个小型的模拟经营游戏；战斗环节也具有一定的策略性。影响策略制定难度的另一个因素是游戏的博弈深度。简单来说，博弈深度可以理解为游戏的原生与自生复杂度。游戏设计者需要在足够的博弈深度与玩家可理解的规则之间进行平衡。

谜题解决： 谜题是游戏的一个组成部分，游戏学家将谜题定义为“有惟一解的游戏”。许多游戏中都有谜题这个要素，以冒险类游戏最为多见。早期的个人电脑冒险游戏几乎就是以谜题拼凑一个故事。动作冒险游戏《塞尔达传说》也以大量设计质量极高的谜题著称。即使是BOSS战的环节，最重要的也不只是玩家的操作，而是找出BOSS的弱点。一旦弱点判定，这场战斗基本可以轻松解决。如今，动作游戏中也常常见到谜题，这可以用来缓解激烈的游戏节奏。“《战神》系列”即是如此。文字冒险游戏之中也有一些变型的谜题，如推理等。密室逃脱也是一种谜题类型。另外，解谜游戏（Puzzle Game）也是一种单独的游戏类型，通常是休闲游戏的一种。这种游戏以一种不断推进的同一特定谜题为主要特点，其发源即是著名的《俄罗斯方块》。宝开公司提供了许多有名的此类游戏，如《宝石迷阵》、《祖玛》等。



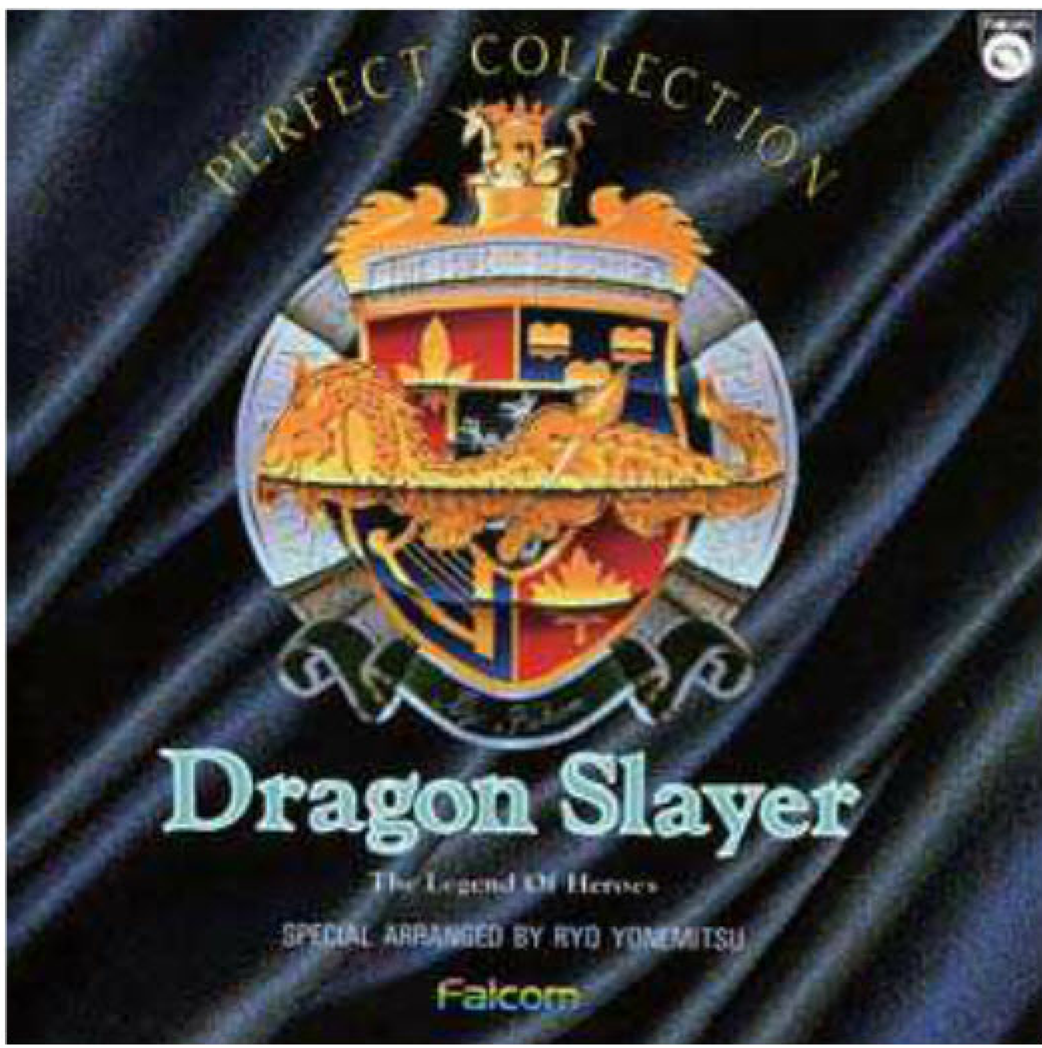
通过对于不同游戏类型考验到的玩家不同能力的梳理，实际上也回答了这样一个问题，即游戏难度因何而生。游戏难度正是出于对于玩家能力考查与障碍设置，



设计思路



设计思路对于游戏难度具有重要影响。数字游戏发展早期，程序员文化尘嚣日上，制作者们甚至把开发出玩家难以打败的游戏视为成功。面对无法通过的游戏关卡，玩家只能够反复摸索，互相探讨，以钻研游戏打法与发现游戏秘笈为最高成就，甚至可以说，正是由于这种现象才催生了游戏攻略杂志等形式的诞生。导致这一现象的另一个原因在于，早期游戏的容量有限，只有通过增加游戏难度的方法才能尽可能地延长游戏寿命，使得掏钱购买游戏的玩家产生“值得”的感觉。Falcom早期名作《屠龙剑》就走向了游戏难度的极限。如果玩家跳入了一个洞穴，却没有飞行道具；又或者等级过高导致进入下一个地图的重要道具“钥匙”售价过高，等待玩家的都只有重新开档。更有甚者，在这款游戏中，存档是需要花费金钱的。而游戏的续作也因为难度过高而获得了不佳的评价。







有过早期游戏记忆的玩家都会对于当时游戏难度记忆犹新，而今昔对比则令人感慨。正如有的玩家形容得那样："当时的难度叫做硬派，如果放在今天，那叫反人类。"的确，由于游戏难度会对于玩家受众造成极大的影响，过高的游戏难度会造成玩家受众的大量流失，现今游戏难度设计趋于以更为简单的规则吸引玩家。在数字游戏近30年的发展历程中，游戏产业已经由以年轻男性为主导的市场转向为全民游戏的聚会，在欧美等发达国家的调查显示，中年妇女成为了游戏产业中正在崛起的消费力量，在家务的间歇进行游戏的她们可无暇研究过于复杂的规则。休闲市场前有任天堂，后有苹果，已经创造了惊人的销售收入。而另一方面，由于游戏产业的扩大，玩家可以选择的游戏产品也逐渐增多，当游戏带给玩家挫败感多于乐趣的时候，玩家会毫不犹豫地选择抛弃。众多市场变化导致了游戏设计思路的变化。尽管依旧有硬核与休闲的划







是成就感的大幅降低。这样的批评导致了所谓达尔文难度设计的出现。顾名思义，达尔文难度设计将直接把玩家抛入危机四伏的游戏世界中，只求适者生存；从难度曲线上来看，达尔文难度以一个高起点难度开场，而且从未中断。与一般游戏难度曲线上扬的状态不同，由于玩家在游戏中掌握了相应技巧，随着游戏进行，他们感受到的主观难度甚至有所下降。尽管看上去不可思议，这种做法在某些时候也取得了不错的效果，典型例子比如《忍者龙剑传：黑之章》与《黑暗之魂》。虽然你可以把它们的成功理解为硬派游戏的回归，但是仔细研究的话还是能够发现一些共同之处。这些游戏大多基于技巧，游戏核心机制胜于一切。只要掌握了核心机制及其对策，玩家就会知道如何适应新的挑战。尽管达尔文难度设计永远不是面向主流的游戏，但是优秀作品依然会积累自己的死忠。

分，从整体上来看，游戏难度已经较发展初期下降了许多。

导致这一现象的另一个原因是设计师对于玩家体验的重视。仔细研究不难发现，早期游戏的若干难点其实是由于设计不当造成的，而这种设计不当有时候是由于技术的不到位。比如自动存档等人性化设计的加入大大降低了本来就不应该存在的游戏难度，使得游戏难度回归到了它应有的作用，也就是以障碍与挑战的形式给予玩家乐趣。

但是，游戏难度降低也引来了有些玩家的非议。他们认为，没有底线的难度降低导致了游戏乐趣的丧失，并且造成了游戏流程的缩水。曾经需要苦苦练习方可通过的游戏关卡不复存在，由此带来的结果



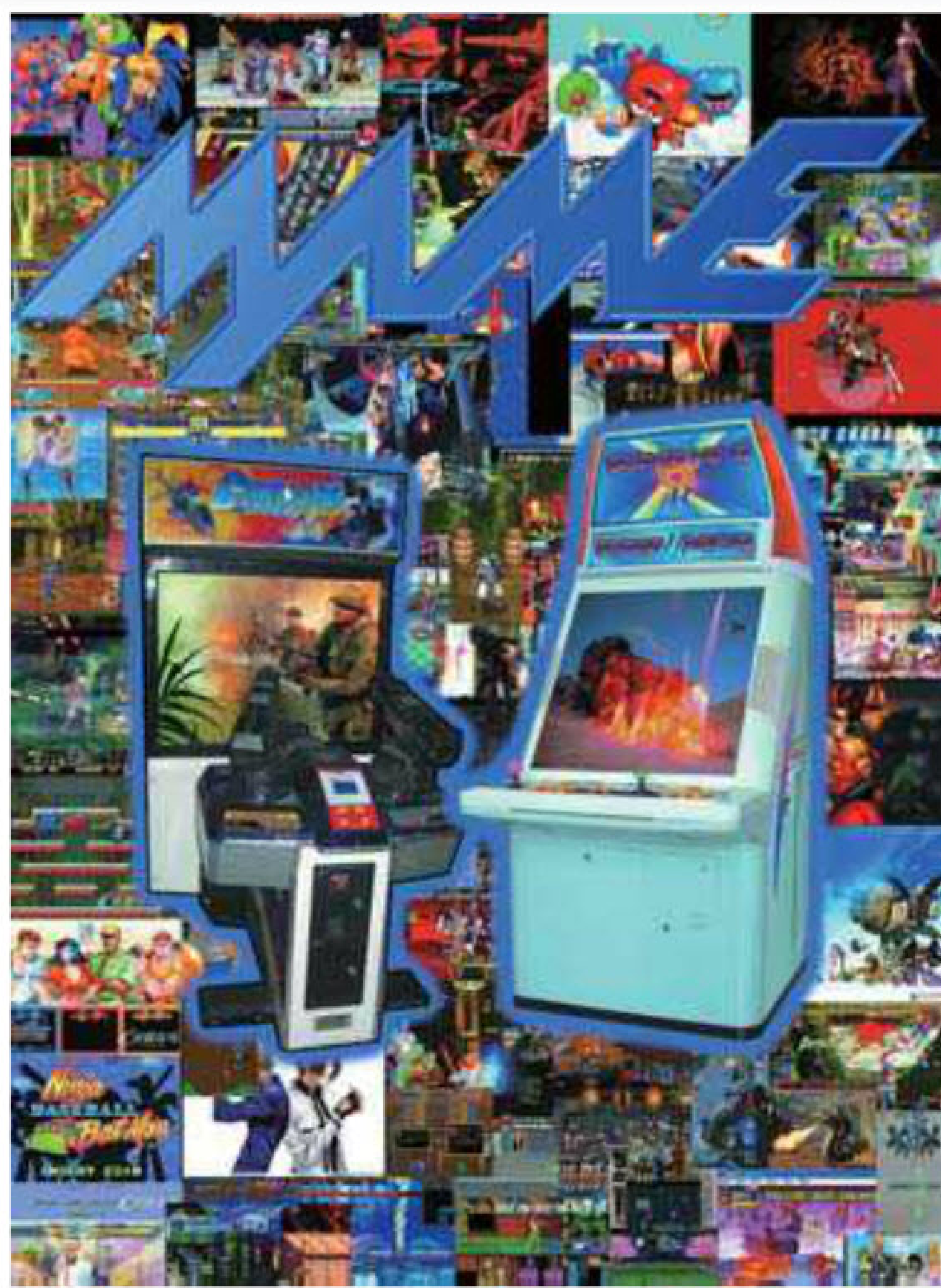
游戏平台



游戏平台会影响到玩家受众与游戏类型，因此也会对游戏难度造成影响。

由于其收费方式的影响，街机游戏通常和硬派关联。而仔细推敲，造成街机游戏难度偏高的原因除了游戏自身之外，一些故意为之的设计也难脱干系。比如说，极其有限的续命次数与几乎空白的存档机制。这些设计使得想要继续游戏的玩家只有乖乖投币。而细想一下，通过投币的方式购买续命次数，这类似于道具收费的机制实际上在街机时代就已经初见端倪了。在家用机性能大幅提升的同时，这种因游戏难度过高而导致玩家被迫付款的设计可能也是导致街机平台衰落的原因之一。





尽管由于自身容易携带的原因，掌机游戏可能面临突然被打断的现象，但实际上，掌机对于游戏难度的限制并不算多。毕竟，愿意坐在家里玩掌机的玩家也不少。不过，就实际情况而言，掌机上的游戏类型以角色扮演、策略角色扮演以及文字冒险为主，因为这些游戏即便被打断也容易续接，而且并不需要将全部注意力放在上面，因此，从游戏难度上来讲也并不算高。而NDS更是以大量的休闲游戏为特色。不过，休闲游戏真的难度偏低吗？倒也未必尽







然。即使被看做一款休闲游戏，对于节奏不感冒的玩家也会对《旋律天国》感到十分苦手。高难度下的《立体绘图方块》等游戏也需要一番练习方可掌握。

对于掌机市场构成极大威胁的智能手机平台则呈现出另外一番特色。由于《愤怒的小鸟》等休闲游戏的成功，市场上出现了大量与之类似的山寨作品。而三消、跑酷、模拟经营与塔防也是智能手机市场上较为常见的游戏类型。它们大都上手容易，在游戏过程中难度上升幅度也并不算大。而高分榜的设计要算做智能手机游戏难度设计的一大特色。以《水果忍者》为首的若干游戏即是如此。随着游戏进行，游戏内容没有任何增加，但是由于玩家不断提高游戏技能，获得分数也不断升高，超越自己原有分数的难度也不断增加。可以说，这种由玩家自身技能而获得调节的难度设计方法非常适合智能手机平台。一方面，它降低了游戏制作的开发成本；另



一方面，随时拿出手机刷一刷的形式对于这一平台的玩家来说也非常具有吸引力。另外，智能手机以触屏为主的操作方式也对游戏难度设计造成了一定影响。触屏操作在舍弃了复杂按键组合的同时对于输入方式的多样与精准也做出了一定牺牲，由此导致的可能是操作难度与游戏深度的双重下降。

与上述平台相比，家用机平台以优秀性能和良好的游戏体验为特色，但是玩家受众比起掌机以及智能手机平台来说也显得较为单一。女性玩家的家用机拥有率显然并不高。当然，Wii是个例外。随着下载游戏的逐渐兴盛以及三大巨头的下一步抢占市场计划的变更，可以认为，未来的家用机平台也会成为一个多元游戏的汇聚场所。微软以力推Kinect锁定休闲市场，而从索尼PS3联手J.K Rolling也不难看出其用意。实际上，一个游戏平台对于游戏难度设限，无论过高还是过低，从某种程度上来说就是对于玩家设限。开放对于游戏难度的限制才是游戏平台的生存之路。



玩家受众

玩家受众是影响游戏难度的主观因素，从某种程度来说，可能也是最为重要的因素；因为，无论游戏难度怎样，最终的评判者都是玩家。尽管每一位玩家对于游戏难度的评价都会有不一致的地方。不过，值得庆幸的是，每一款游戏作品都并不需要让每一位玩家喜爱。游戏难度设计也是一样。游戏只需应付它的目标受众；有时候，也需要考虑如何将目标受众扩大。

对于游戏玩家的常见分类是硬核与休闲。这种分类对于游戏难度的判断也有显而易见的影响。硬核玩家当然可以应付得来难缠的游戏。但是，当我们思考，硬核玩家何以能够如此，或者说，硬核与休闲之间的界限在哪里，能否进行相互转换；得到的答案也许会非常有趣。很显然，硬核玩家具有丰富的游戏经验，这种经验让他适应了游戏世界的生存；即使面对一些缺乏新手教学，或者引入不良的游戏，硬核玩家也可以凭借自己的经验进行游戏。而且，他的这种经验使得他完全有能力应付更复杂的游戏。硬核玩家就像一个熟练工种，而休闲玩家则极其敏感于教学与游戏复杂度。事实证明，是否有过同种类型游戏经验对于玩家能否迅速上手有着重要影响。同种类型游戏具有相似的玩法与UI，能够起到游戏间的教学作用。也就是说，硬核玩家与休闲玩家事实上并没有本质的差别，他们的差别仅仅在于位于“心流理论”的不同位置而已。更重要的差别可能存在于对于游戏的认知，但是这个已经超出本文的范围了。

在游戏开发团队中经常出现的例子也能够从侧面说明上述问题。由于在游戏开发过程中不断进行游戏测试，团队成员的游戏水平已经达到了非常高的程度，以至于游戏中的噩梦难度也不会对他们构成任何挑战，当然也无法带来任何乐趣。由此造成的后果有可能是游戏被调节得过于困难，至少对于那些初次接触这款游戏的玩家来说。

难度调节

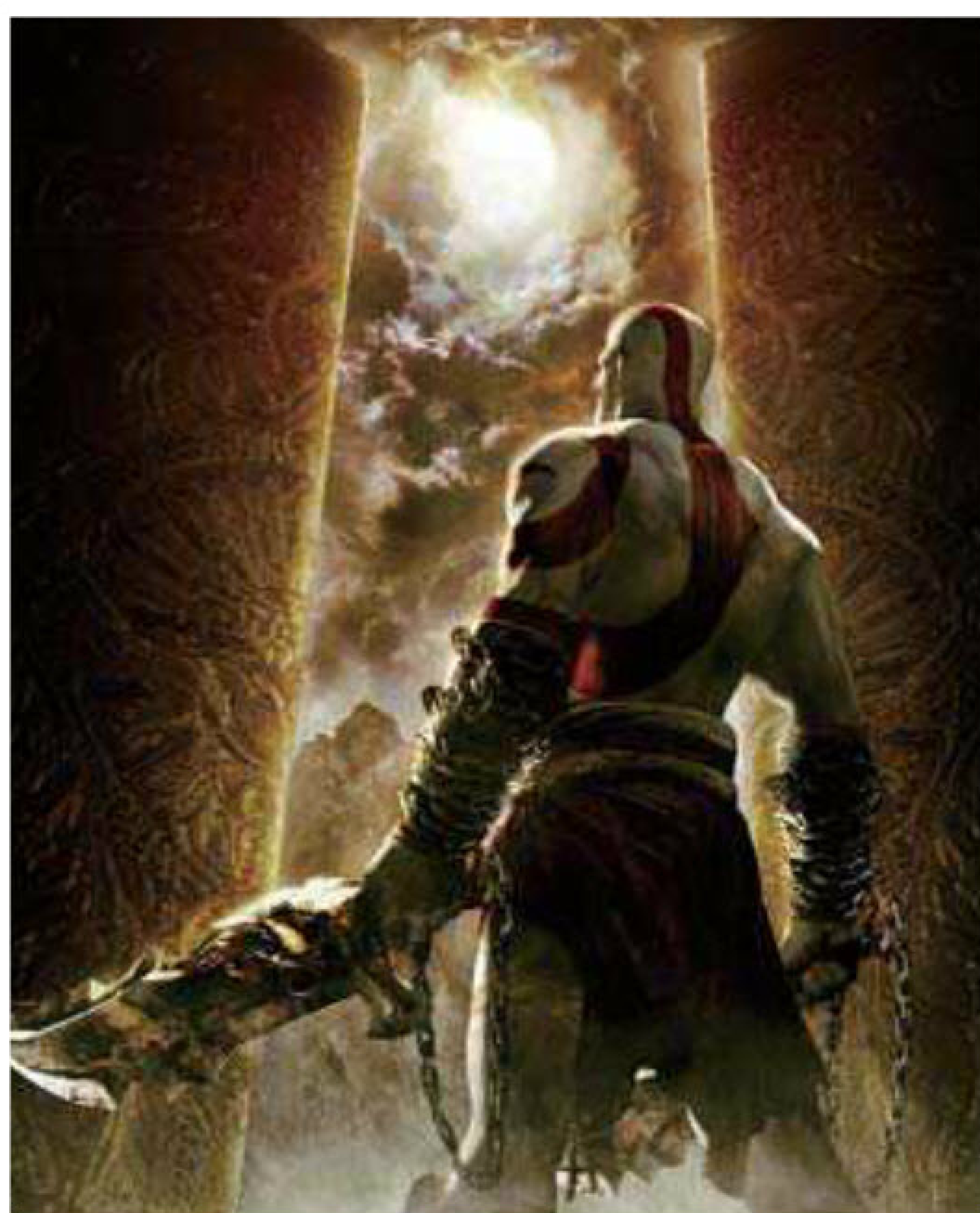




随着游戏发展，游戏难度再也不是一种单一的选项，可以选择的难度出现；这实际上也是游戏扩大目标受众的一种方式。游戏设计师希望，认为自己的水平不足以挑战普通难度的玩家可以从简单难度开始进入游戏，通过足够的练习进阶下一个难度水平。而那些觉得普通难度已经缺乏挑战的系列死忠也可以在困难难度下重新找到游戏乐趣。因为众口难调，这的确是一个让更多的人得到游戏乐趣的好方法。但问题是，游戏难度总是和平衡息息相关，而改变游戏难度的形式总能够让玩家找到作弊的机会。如果玩家在难度尚未提升的游戏初期选择困难难度，但在具有真正挑战的中后期选择简单难度，这实际上背离了设计者的初衷，也会对其游戏体验造成影响。一些游戏因此选择难度等级只可提升，不可下降；或者在游戏过程中不能够改变游戏难度作为调整。——这样实际上也等于说是增加了游戏难度。尽管损失了难度调整的灵活，却让游戏更符合规则和流程。难度调节带来的另一个问题是哪一个难度下的游戏才是真实的。事实上，经过仔细优化调节的难度分级很可能导致不同难度下的游戏看起来根本不像是同一个。有些玩家对此非常在意。另外，尽管难度不同，但是流程与剧情的相似可能会令以简单难度通关的玩







种难度调节是基于玩家心理预期的判断，也就是说，玩家需要根据对于自己的游戏水平进行预估而选择难度。虽然大多数时候这种预估是准确的，在某些情况下也有失误。而且，难度调节只能在几个选项之中进行选择，而一旦选择，正如前文所说，许多游戏并不允许进行更改。即便可以更改，愿意不停手动切换游戏难度的玩家可能也并不多见。新兴的动态难度调整（DDA，Dynamic Difficulty Adjustment）很好地解决了这个问题。使用这一方法，游戏将根据玩家在游戏中的表现调整难度。最早使用这种方式的游戏之一是街机射击游戏《Dragon Spirit》。在这款游戏中，如果玩家在第一关死亡，将会进入简单难

家并不想要挑战更高难度。这样就意味着制作者做了许多无用功。一种解决方法是给予以困难难度通关的玩家更多奖励。在非重制版《Persona4》中，这意味着不同结局。

尽管有诸多问题，玩家还是基本上接受了这种让游戏变得更为人性的设计。但是，这



度；反之则进入普通难度。随后有大量游戏沿用了这种做法，而在细节处理上则要更复杂。国内玩家熟悉的华人游戏设计师陈星汉在发布第一款游戏《FlOw》时也发表了学术论文《游戏中的沉浸理论》（沉浸理论即心流理论，为不同译法），说明了动态难度调整可以使玩家停留在沉浸状态，从而获得更好的游戏体验。另一个例子就是水管工大叔新作的难度下降也很大程度与动态难度调整有关。《超级马里奥3D大陆》中的金色枫叶的获得就是极为典型的动态难度调整的应用。游戏《新·光





之神话》在进入每一关卡之前将依据玩家的上回合游戏表现计算出相应的难度系数（以心量表示），但是玩家还是可以按照自己的愿望进行调节。根据难度不同，玩家在战斗胜利后获得的装备也不一样。作为一个连续动态难度调整结合的范例，《新·光之神话》的表现非常优秀。

但是，与其他难度调节方法一样，动态难度调整也有缺点。其中一个还是会导致变相作弊的情况出现。当玩家发现了游戏难度变化的规律之后，他们可能会故意死去获得额外地奖励。另一个则是动态难度调整将带给玩家失败和输家的感觉。玩家可能并不想要简单模式，他们希望挑战而不是认输。有的游戏如《战神》和《鬼泣》将在死亡数次之后提供给玩家自行选择简单模式的选项。不过，这依然没有缓解玩家的失败感。

在这些更为显性的难度调节之外，其实在游戏设计中也有许多可以进行难度调节的办法。最为简单的例子可能是角色







扮演游戏中的等级提升。这种情况在其他类型的游戏中其实也可以见到。我们可以将之简单地称为“刷刷”大法。比如，在NDS版《新·超级马里奥兄弟》和《超级马里奥3D大陆》中，游戏的第一关都以刷命为目的而存在。刷命关的存在使得玩家几乎没有可能真正Game Over；并且这种难度调节方式是依据玩家需求进行调节的。玩家当然只有在快没命的时候才会去刷命。而且，与动态难度调整相比，这种“刷刷”大法虽然表面看来浪费了玩家的时间，实际上，在刷命的过程中，玩家会感到这是凭借自己的努力获得的成果，并且不会具有任何挫败感。游戏《塞尔达传说》系列中，完成支线任务会得到心之碎片、空瓶以及提高道具上限等奖励，这些奖励对于通关有明显的帮助作用；而且，获得这些奖励的方法也只此一种。除了通过完成支线任务的方式对于游戏难度进行调节之外，这种设计还能够鼓励玩家对于游戏世界进行探索。游戏《新·光之神话》中，借助网络对战任务可以很大几率获得游戏前期难以获得的优良装备，也与上例是一个道理。

另一种方法是让玩家去选择挑战目标。实际上，在游戏设计师这样做之前，玩家就已经如此这般地自娱自乐了。“《最终幻想》系列”一向以各种玩法著称，这也是玩家在游戏选择尚且不是很丰富的情况下摸索的结果。如“最速通关”、“最低等级通关”等等。其他王牌游戏系列也有同样的极限挑战研究。在这个基础上，游戏设计师也利用这一方法让玩家能够自行绘制难度曲线。游戏设计师David Sirlin曾这样解释《超级大金刚》的难度设计，单纯将游戏通关是相当简单的，但是找到所有秘密并且获得100%的完成率则非常困难。玩家可以选择想要获得怎样的目标。对于任务增加限定词是一种常见的增加难度的方法。比如说，在时间限制内完成任务，以某种特定方式完成任务等。智能手机平台游戏惯用的三星评价与游戏成就设计也是基于这种考虑。同样的游戏规则下，目标与任务的不同也有可能导致游戏难度的显著差异。而“成就”这一概念则令这种差异更加显式化。抛开成就点数给人的心理造成的影响不谈，成就犯追求的其实是游戏中的至高挑战，也就是自行绘制一条攀升度极高的难度曲线。不过，此处所说的成就更加偏向游戏目标与任务设计对于游戏难度的影响，而非特指成就点数。

另外一种方法是挂机练级或游戏内购。这两种形式其实本质是一样的，即以游戏外的某种牺牲（金钱或时间）换取游戏难度的下降。有的游戏还会以别的牺牲形式换取游戏难度下降。在《最终幻想零式》中，以本次战役牺牲一个队员的代价可以召唤军神，实际上也意味着游戏



难度的大幅下降。而在《女神侧身像》中，通过永久牺牲同伴可以换取强大力量，但是这一能力使用数目将影响游戏的最终结局。



游戏难度设计的评价

游戏难度设计是游戏设计中的重要内容，但是并非惟一内容；也就是说，游戏并不仅仅是越难越好，而是需要难得有趣。为了知道什么是优秀的游戏难度设计，或许我们应该先对糟糕的设计进行评价。尽管创造具有一定难度的游戏就必须创造出绝佳挑战，但与此同时难度的公平性也十分重要。玩家的失败应该来源于自己的水平还差一点点，而不是计算机对手显而易见的作弊。电子游戏主要围绕玩家和游戏空间必须遵从的一系列规则。如果设计者打破了自己设计出的规则，便会造成不公平的挑战以及低劣的难度。难度从来不是来自于糟糕的游戏设计。控制方式也是区分好坏游戏的关键因素之一，而故意创造糟糕的游戏设计选项便是一种懒惰的难度设计方法。游戏难度也绝对不应该来自蹩脚的操作或者设计不得当的用户接口。另外，虽然在游戏早期的经历使我们习惯了背版，但设计师Corey Moore指出，反复试错的游戏玩法也是需要避免的。强迫玩家多次尝试游戏去找到最佳方法不仅是糟糕游戏设计的表现，同时也将导致游戏难度不断消失。如果不是谜题设计，游戏或许应该对玩家怎样做给出提示，但是让玩家自己去经历这个过程。

游戏难度设计也是在足够的挑战与容易上手之间平衡的过程。对于游戏难度设计，最好的评价莫过于“易学难精”，而这种设计得到的将是最广泛的玩家群体与玩家不断挑战的尝试。



在上辑游戏文化频道栏目中，我们探讨了一下有关《Persona4 黄金版》与塔罗牌之间的联系，并介绍了有关塔罗牌的一些基本知识以及小阿卡娜牌的含义。与小阿卡娜牌相比，大阿卡娜牌的牌面图案和象征意义更为复杂，在《Persona4 黄金版》也被赋予了更深层的含义，本辑就让我们结合游戏逐个来分析一下吧。

文 koflover 编 胧月

大阿卡娜牌与P4G的众生相

——主要角色部分

《Persona4 黄金版》（以下简称“P4G”）是一款不可多得的优秀RPG，它不但在系统方面有相当的深度，而且在剧本和人物刻画方面也极其出色。许多玩家即便是顺利通关甚至拿到了白金奖杯，对游戏的剧情和人物依然回味无穷，这可能也是《P4G》中文版深受国内玩家喜爱的原因之一吧。《P4G》的故事情节继承了“《Persona》系列”的一贯特点，以贴近学生玩家生活的都市校园怪谈为背景，引出一系列神秘事件，吸引玩家去探索真相。Atlus用自己惯用的艺术表现手法把各个人物的性格刻画得淋漓尽致，并通过神魔化的Persona以及塔罗牌中的经典哲理，将这些人物深深地烙印在玩家心中。游戏中最精彩之处无疑是各个角色的阴影人格以及战胜内心后的独白，这些独白略显冗长却耐人寻味，很容易使玩家从中得到共鸣。

在接下来的正文中，我们将结合《P4G》的情节设定以及人物性格来分析对应的大阿卡娜牌的象征意义，如果大家对本作的故事和人物还算感兴趣的话，也建议您不妨关注下塔罗牌本身。由于游戏中的人物出场先后顺序与大阿卡娜牌的编号顺序不同，为了使剧情前后保持连贯，所以我们将按照游戏中的人物出场顺序来进行分析。

0. 愚者（the Fool）

对应角色：主角

“愚者”在大阿卡娜牌中的编号为0，它类似于一般卡牌游戏中的万能牌（Wild Card），可以出现在任何地方并被赋予任何可能的含义，编号0既可以象征着完整的圆，也可能是一无所有的零。在牌面图案中，一位青年欢快地阔步前行，完全不顾及脚下可能坠入的万丈深



渊，与青年相伴的小狗则在时刻提醒他注意脚下的危险，青年手中系着包袱的权杖说明了他是一位远足的旅行者。青年不顾危险而前行的举动象征着愚者只凭个人意志决断、不注重客观事实的愚蠢表现，但欢快的神情则表现了他单纯而又大胆的内心；青年作为旅行者的身分意味着只要能够避开艰险，那么一定能够在旅途的过程中不断成长。总而言之，正位的愚者牌代表着潜力、天真与活力，而逆位的愚者则往往预示着无知、鲁莽与冒失。



愚者这张牌的原型是希腊神话中的酒神狄俄尼索斯（Dionysus），他是宙斯的私生子之一，为了逃避天后赫拉的迫害，在成年后不得不四处流浪，受尽苦难和折磨。在漫长的旅途和考验中，狄俄尼索斯终于修成正果，最后接替了赫斯提亚成为了奥林匹斯十二主神之一。

在游戏中，愚者对应的社交组别为“自称特别搜查队”，即主角为首的冒险队伍。该小队起初对真相的一无所知和种种鲁莽举止正好照应了逆位愚者牌所象征的无知与鲁莽，而主角一行人屡败屡战、探求真相的决心则是正位愚者牌所要肯定的那种大无畏的先锋精神。愚者通过不断旅行能够探知整个世界的奥秘，最终成为无所不能的“智者”；而主角一行则在不断的冒险过程中成长壮大，不但找到了事件的幕后真凶，也成为了拯救整个世界的英雄。无限的成长能力既是愚者的象征意义，又是RPG中主角的经典模板，尽管BOSS的能力在一开始要比主角强大得多，但它终究要被主角赶上并超过。

主角在游戏中没有表现出所谓的阴影人格，也没有固定的Persona，不过他的初始Persona是愚者组的伊邪那岐，这与最终BOSS伊邪那美正好相对应。虽然伊邪那岐的初始能力很弱，但当主角经历了重重考验功德圆满后，愚者组的伊邪那岐变成了世界组的伊邪那岐大神，而这时候作为最终BOSS的伊邪那美已经完全不是对手了。



▲《P4G》中的最强Persona伊邪那岐大神。

Ⅰ. 魔术师（the Magician）

对应角色：花村阳介

“魔术师”是塔罗牌中的第一张牌（编号0的愚者并不参与排序），这里的魔术师并非是马戏团中为观众表演戏法的角色，而是具有神力和智慧的先知或贤者。在牌面图





案中，魔术师右手持短杖指天，左手食指指地，头顶有一个“∞”字样，象征着他拥有连接天地的无限能量。而这种连接天地的能量则来自于他桌子上的四件神器，也就是小阿卡娜牌中的圣杯、权杖、钱币和宝剑。在小阿卡娜牌的分析中，我们已经知道这四件神器象征着构成世界万物的四大元素，而魔术师则需要通过他的神力和智慧，使这四大元素不断组合发展，转化为实质的事物。魔术师所谓的神力和智慧，其实是每一个人都与生俱来的能力——沟通交际能力，只有人与人之间相互进行沟通，才能开展贸易和技术交流，社会才能够发展进步。正位的魔术师正是象征着这种可贵的沟通能力，这与愚者一意孤行的个人主义是截然相反的；而逆位的魔术师则会展现出“四件神器从上往下掉落”的景象，象征着魔术师无法驾驭着四件神器的力量，沟通能力不但没起到正面作用反而使矛盾激化。

魔术师在希腊神话中的原型是诸神的使者赫尔墨斯（Hermes），他是众神中最为多才多艺的神祇，是畜牧、音乐、体育、商业、发明和哲学之神。相比起高高在上的宙斯、古板固执的阿波罗和阿瑞斯等神祇，赫尔墨斯的形象更丰满和平易近人，受到各阶层人民的喜爱和崇拜。

在《P4G》中，魔术师对应的社交组别是花村阳介，阳介作为游戏中的男二号，戏份自然是少不了的。阳介是大型超市JUNES老板的儿子，身高和相貌也说得过去，算得上“高富帅”的标准，当然最主要还是因为家庭雄厚的财力，才能配得上执掌四大神器的魔术师。如果没有阳介的身分便利，主角一行不可能在JUNES频繁出入并屡屡进入展台中的电视机；如果没有阳介的照顾与“抚养”，KUMA也不可能顺利地在小镇生活。而阳介本身也是个性格开朗的乐天派，正是因为他的活宝性格，主角才能很好地融入到小镇的新环境中，而“自称特别调查队”的组建也少不了阳介的功劳。在白钟直斗加入队伍之前，阳介胜任了队伍中“狗头军师”的角色，在案件分析时展现出他善于创造和交流的一面。正是由于阳介的努力，众人才能够放下各自的思想包袱，齐心协力向着同一目标努力。而阳介在被救出之前展现出的阴影人格则体现了魔术师的逆位含义，阳介那种自以为是的沟通方式也会给人带来很大的困扰。阳介暗恋的小西早纪学姐其实对阳介的死缠烂打早已厌烦不已，而且正是因为阳介不注重分寸的交流方式，使得小西早纪被家人和邻居指指点点，最终走上了悲观厌世的不归路。但在小西早纪死后的很长一段时间里，接触到众多美女的阳介却依然对小西早纪念念不忘，让人发



现看似风流不羁的阳介实际上是一个很专一和痴情的人。

阳介的初始Persona是自来也，最早的原型则是来自中国的侠盗“我来也”，一般都被当作类似于五右卫门那样的侠盗忍者，而动漫《火影忍者》的流行更使这个名字变得家喻户晓。当主角将魔术师的社交组别等级升满后，阳介的Persona就“进化”成为须佐之男和建速须佐之男命（たけはやすさのお），作为斩杀八岐大蛇的英雄、草薙之剑的持有者，相信各位读者对须佐之男已经非常熟悉了吧。自来也和须佐之男都是那种性格豪放、不拘小节的角色，与阳介的性格特征也是非常贴近的。



▲阳介的最终Persona建速须佐之男命。



Ⅶ. 战车（the Chariot）

对应角色：里中千枝



战车是韦特塔罗牌中的第7张牌，在牌面图案中，一位英气逼人的勇士驾驶着一辆由两只狮身人面兽拉着的战车，象征着势不可挡的前进动力，又象征着人类的征服欲和控制欲。驾驶战车的勇士象征着掌控全局的统治者，牌面左侧（车身右侧）的黑色狮身人面兽象征着严厉，而牌面右侧的白色狮身人面兽则象征着慈悲，只有同时兼顾严厉与慈悲的力量，战车才能够朝着正确的方向前进，这也是身为统治者所必须懂得的道理。但黑白两只狮身人面兽的头各自朝着不同的方向，说明这两股力量之间还是存在着一定的分歧，驾驶战车的勇士必须要控制好两者的平衡，使其共同朝着一个方向去努力，战车才能平稳前进。如果勇士没能把握好这种平衡的话，那就会出现逆位的景象——两只狮身人面兽分道扬镳，驾驶战车的勇士也人仰车翻，头朝下从战车上重重的摔了下来。战车这张牌与《荀子》中的“君者，舟也；庶人者，水也；水则载舟，水则覆舟”所要表达的道理是相同的，而黑白狮身人面兽的形象与太极图中的阴阳调和又有异曲同工之妙。

战车在希腊神话中的原型是阿瑞斯（Ares），他是战争与征服之神，代表着人类内心深处对杀戮和征服的渴望。但有趣的是，阿瑞斯虽然拥有无可阻挡的力量，但却并不能保证战争的胜利，在战场上他多次败给智慧女神雅典娜，即便在和赫拉克勒斯的打斗中也处于下风。阿瑞斯垂涎火神赫淮斯托斯之妻阿弗罗狄忒的美色，却只敢偷偷幽会，结果被赫淮斯托斯抓住后当众羞辱。阿



瑞斯在希腊神话中算是一个经历并不光彩的角色，这正印证了战车这张牌所包含的道理——只懂得运用蛮力是不行的。

在游戏中战车对应的社交组别是里中千枝。从表面看来，战车所要表达的含义似乎与女高中生的形象相距甚远，但《P4G》注重的并非角色的外在形象，而是内心潜藏的人格，从这一点来分析的话，千枝与战车确实是相吻合的。千枝是一位“巾帼不让须眉”的强气场女生，从她的短发发型以及日常的言行举止来看都像极了我们身边所见到的“假小子”，而这种性格使千枝在女生圈子中很自然而然地变成了“大姐大”的角色，甚至连男生都怕她几分。强气场角色一般都要靠弱气场角色的衬托，就像《逆转裁判》中狩魔冥对丝锯圭介的颐指气使那样，《P4G》中天城雪子对千枝的唯唯诺诺正是战车人格的直接反映。当然，千枝毕竟也只是普通的女生，她的大姐大性格归根结底也只是来源于自己的不自信，通过控制他人的意愿来证明自己的存在价值，这一点在千枝的阴影人格独白中表现得淋漓尽致。好在由于受到主角的影响，千枝没能走向“车仰人翻”的战车逆位结局，而是找回了自我并意识到了友情的可贵。对于千枝来说，使黑白狮身人面兽保持平衡的最佳方式，就是用心去经营与周围其他人之间的友情吧。

千枝的初始Persona是巴御前（**トモエ**），她是源平合战时期的有名女将，是日本历史上最为传奇的女英雄，堪比我国民间传说中的花木兰、穆桂英等女中豪杰。巴御前作为千枝的Persona可以说是再合适不过了，而千枝阴影人格所化为的怪物与巴御前的形象类似，但手中控制着好几只提线木偶，这是战车人格的千枝的控制欲的生动写照。千枝的Persona“进化”后变成了铃鹿权现（**スズカゴンゲン**）和祓户大神（**ハラエド ノオオカミ**），她们都是日本神话中的神祇。



▲千枝的最终Persona祓户大神。

Ⅱ. 女祭司（the High Priestess）

对应角色：天城雪子

女祭司是韦特塔罗牌中的第2张牌，它与第5张牌“教皇”是相对应的，所以也有“女教皇”的称谓，《P4G》中也采用了女教皇的名称。但从严格意义上来说，女教皇的叫法是错误的，因为教会中的每一位神



父都必须是男性，从神父中层层选拔出的教皇更不可能是女性，所以我们在分析这张牌时仍然采用韦特塔罗牌中的“女祭司”的名称。在女祭司这张牌中，头戴月牙冠冕的女祭司静静端坐在中央，胸口处有十字架图案，背后的石榴树长出了饱满的石榴。女祭司两旁各有一根石柱，牌面左侧的黑石柱刻有字母B，据说是希伯来语Boaz的缩写，象征着黑暗；而右侧的白石柱则刻有字母J，为希伯来语Jakin的缩写，象征着光明；石榴树则是希伯来传说中的卡巴拉生命之树，看过《EVA》的读者朋友应该对它的造型有很深刻的印象。女祭司不偏不倚地坐在两根柱子中间，表明她正在维持阴阳这两种力量的均衡；而女祭司一言不发、面无表情的神态则说明她正适应着周围的环境，与道家“无为而治”的理念有几分相似。逆位的女祭司则表明这种环境是一种束缚，而头朝下的女祭司对此也无能为力，需要依靠外界的力量来打破这种僵局。



在希腊神话中，女祭司的原型是珀耳塞福涅（Persephone），她是农神德墨忒尔和宙斯所生的女儿，被冥王哈迪斯掳到冥界成为了冥后。失去了女儿的德墨忒尔无心工作，以至于大地万物停止生长，最后在宙斯的调解之下，哈迪斯愿意将珀耳塞福涅归还，但由于她已经吃了冥界的石榴籽，所以每年有一半时间回到地面与母亲相聚，而剩下一半时间则要返回冥界，在这段期间内大地将万物枯竭。女祭司这张牌中的黑白两根柱子可能象征着珀耳塞福涅在阴阳两界的轮回，而女祭司身后的石榴树也许和珀耳塞福涅吃下的石榴籽有一定联系。

在《P4G》中女祭司（女教皇）这张牌对应的角色是天城雪子，无论从角色的身分还是人格而言，雪子都是最符合女祭司特征的人选。雪子是天城旅馆女老板的独生女，背负着继承家业的使命，未来一定会像女祭司那样不偏不倚地处理旅馆的各项事务。雪子那种害羞内向、不善言谈的性格是由于家教的关系，这女祭司这张牌的核心思想“静”是非常符合的。作为学校中数一数二的美女，雪子没有交过男朋友，甚至对男生的追求都不知所措，这在千枝看来实在是不可思议。当然正所谓物极必反，雪子在这种沉闷的环境中饱受压抑，因此内心才有“哪


▲雪子的最终Persona皇大御神。

位白马王子带我离开这里”的渴望。但雪子憧憬“白马王子”却不是因为情窦初开，而只是由于自己无力反抗外界环境，需要一位白马王子式的英雄人物来拯救她脱离苦海，这正是女祭司逆位的象征意义所在。雪子从精神世界中被救出来后，虽然没能改变旅馆继承人的命运，但她已经从自闭无助的阴霾中走了出来，从日常的言谈举止以及标志性的“低笑点爆笑”中可以看出她已经不再是笼中的鸟儿。

雪子阴影人格所变成的怪物很好地反映出她内心的阴暗面，一只通体鲜红的鸟儿站在精美的鸟笼门边，明明鸟笼已经被打开，鸟儿尽管不再受鸟笼的束缚，但却仍然无法凭借自己的力量展翅高飞。雪子的初始Persona是木花咲耶（コノハナサクヤ），是日本酒神大山津见神的女儿，而雪子进化后的Persona则是我们比较熟悉的天照大神（アマテラス），第三形态皇大御神（スメオオミカミ）则是天照大神的另一个尊称。当然要说起来天照大神似乎更接近塔罗牌中的女皇而不是女祭司，但毕竟《P4G》中还有气场更强的御姐玛格丽特在，女皇这张牌还是轮不到给雪子的。

Ⅳ. 皇帝（the Emperor）

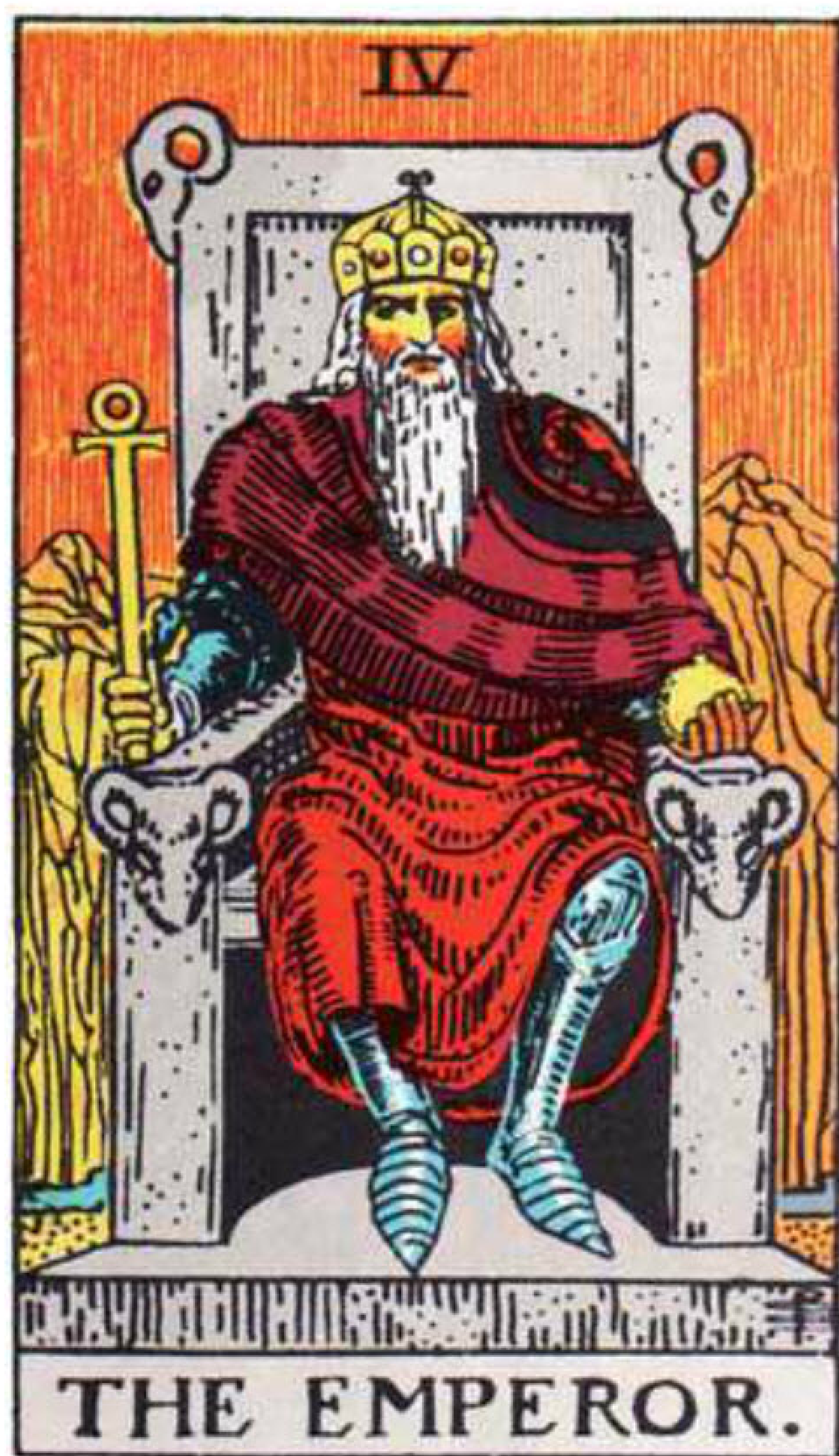
对应角色：巽完二



皇帝是塔罗牌中的第4张牌，排在“女皇”之后，由于大小阿卡娜牌都是按照由小到大的顺序排列的，所以皇帝的地位要比女皇更高。皇帝端坐在庄严的皇座中，左手握着象征王权的宝珠，右手握着能够主宰生死的古埃及十字架。（在《游戏王》中的“死者复生”这张卡中我们也可以见到相同造型的十字架。）皇帝虽然身着皇袍，但皇袍下露出的腿甲说明了他崇尚武力的思想，也许皇座也正是靠“黄袍加身”得来的。皇座的扶手和靠背的边角处一共雕有四个公羊头，表明这张牌对应着占星学中的牡羊座（白羊座），但公羊头又是基督教中魔鬼的象征，这使得皇帝的牌义更加耐人寻味。皇帝这张牌象征着男权、统治和阳刚，而逆位则预示着皇帝的皇位不稳，代表着自信缺失、行为不检和饱受质疑。

在希腊神话中皇帝对应的角色是众神之王宙斯，相信大家对他再熟悉不过了。虽然宙斯拥有无上的权威，但却始终无法平息天后赫拉的愤怒和猜忌，甚至无法保护好自己的子女。虽然宙斯神圣不可侵犯，但希腊神话中却充斥着对他的好色、残忍和无信的描写，使得奥林匹斯众神也因为他而“上梁不正下梁歪”。宙斯的正反两面特征与皇帝这张牌实在再合适不过了。

在《P4G》中，皇帝这张牌对应的社交组别是巽完二（巽音xùn，为八卦之一），作为冒险团队中个头最高、最善于打架的完二来说，皇帝这张牌所体现出的阳刚之气与他是很相符的。至于皇帝的男权和统治特征在完二身上倒是没有体现，毕竟团队中的领导是主角，完二见到主角也只有服服帖帖叫“前辈”的份儿。完二这个角色自身最有趣的地方就是他与不良少年身分不符的细腻性



格，他由于自幼在经营染坊的家庭中长大，所以对裁缝有非同一般的喜爱；再加上他虽然性格细腻却不善表达，对女孩子更是不知如何应对，因此完二从小到大一直饱受街坊邻居的非议，甚至不少人都怀疑他的性取向，所以午夜电视中见到那一幕也没什么好奇怪了。当然，午夜电视中映出的画面并非角色本身的内心，只是众多抱着猎奇心态的好事者的臆想，而完二见到雪子等人泳装时的鼻血以及对白钟直斗的关心，说明他的性取向还是正常的。完二一度以自己细腻温柔的性格为耻，为了证明自己的“男子气概”，他成为了不良少年，举止言行也刻意表现出粗鲁的一面，但当他面对自己的阴影人格并最终战胜自我后，才懂得细腻温柔其实也是男子汉的魅力所在。

完二的初始Persona是日本神话中的建御雷神，当伊邪那美生出火神而殒命时，被伊邪那岐愤而斩杀的火神飞溅出的血化为了建御雷神等诸多神祇。当皇帝的社交组别达到满级时，完二的Persona会“进化”成第六天魔王（ロクテンマオウ）和他化自在天（タケジザイテン），两者都是指佛教中的居住在天上界第六层的天魔王波旬，而“第六天魔王”也常常作为织田信长的别称。考虑到历史上的织田信长也拥有细腻温柔的一面，完二这名角色在设计时借鉴了织田信长也是很有可能的。



▲他自化在天的外形和能力都相当独特。

XⅦ. 星（the Star）

对应角色：KUMA

星是塔罗牌中的第17张牌，排在月亮和太阳之前，说明它的地位在日月之下，对应的星座是水瓶座。星这张牌的牌面图案非常耐人寻味，画面中一位美丽的裸体女神手提两个水壶正在浇灌，一壶浇灌给湖泊，另一壶则浇灌给大地。画面上方的天空有8颗八角的星星，其中一颗是金色的而且体积要比其它星星大得多。背景中是一派欣欣向荣的场面，花儿在大地盛开，鸟儿在枝头歌唱。星这张牌的牌面可以有很多种解读方式，但习惯都是指不懈的努力和美好的希望。女神向湖泊和大地浇灌的动作象征着人们对美好事物所付出的努力，没有辛勤的培育怎能结出甜美的果实？美丽的繁星和大地的生机昭示着人们的美好希望，而这一切都是靠女神的浇灌得来的。当星这张牌处于逆位时，希望则变成了灾难和不幸，繁星从天空中坠落，而湖泊和大地的水源也流回了女神的瓶中即将干涸。





在希腊神话中，星对应的形象是潘多拉。潘多拉这个角色相信大家已经非常熟悉了，在之前有关《新·光之神话》的游戏文化频道栏目中也曾对潘多拉有过介绍。不过潘多拉魔盒（实际应该是魔罐）并没有在星这张牌中展现出来，而希望与灾难的主题却符合潘多拉与星的象征意义。

在《P4G》中，星这张牌对应的社交组别是KUMA。KUMA可以说是整个故事里至关重要的角色，几乎贯穿了事件的始终，存在感堪比主角，且始终被谜团笼罩。首先，当主角一行首次来到诡异恐怖的精神世界时，正是天然呆KUMA的出现化解了玩家的紧张气氛，而此后KUMA的一言一行都充满了萌点，完美完成了“吉祥物”的任务。其次，KUMA的身世也一直作为游戏的重大悬念伴随着玩家的攻略流程，玩家对KUMA的好奇心恐怕更要大过探索真凶的决心，当然KUMA身世最终水落石出后反而有点虎头蛇尾的感觉，这也是因为被吊起胃口的玩家期望值太高的缘故。最后，KUMA的几处煽情演出丝毫没有矫揉造作之意，令男性玩家看了后也禁不住泪水盈眶。至于KUMA与星这张塔罗牌笔者个人认为并非完全吻合，但两者所彰显出的希望层面的含义应该是相一致的。

与正常状态下天真可爱的一面不同的是，KUMA的阴影人格带来的是令人内心颤抖的恐怖感。笑容可掬的洋娃娃一旦变成了面目狰狞的恶鬼，这种巨大反差所带来的惊悚感要远远胜过普通的牛鬼蛇神，比如《鬼娃娃花子》等恐怖电影就是通过这种手段取得成功的。KUMA的阴影人格所变成的怪物正是给人这种强烈的反差，可爱的洋娃娃一旦被主人丢弃毁坏后就会变成这种可怕的形象，而KUMA的阴影人格之所以爆发，与主角等人对KUMA“用之即弃”的残忍态度也有极大的关系。好在KUMA最终还是战胜了自我活了下来，它身残志坚的执著态度更是经典的催泪桥段。



▲KUMA的最终Persona**カムイモシリ**，该词没有直接对应的汉字，在日本阿伊努族语言中意为“神的居所”。

KUMA的初始Persona是金时童子（**キントキドウジ**），也就是日本民间故事中的金太郎，源赖光四大家臣之一坂田金时的幼名，动画《银魂》中的主角坂田银时就是从坂田金时这个名字恶搞而来。金时童子“进化”后的**カムイ**和**カムイモシリ**，则是日本北海道地区原住民阿伊努族神话中的名词。

VI. 恋人（the Lovers）

对应角色：久慈川理世



恋人这张牌的牌面图案画着一对裸体男女，由他们身后的背景我们可以看出这是亚当和夏娃。亚当身后的是卡巴拉生命之树，与女祭司那张牌背景中所画的石榴树相似；而夏娃身后的则是智慧之树，这棵树结出的5颗苹果已经被亚当和夏娃吃掉了一颗，而诱惑他们堕落的毒蛇也正盘蜷在这棵树上。亚当和夏娃身后的背景是大地、山脉、白云和太阳，还有一位天使正在云间闭目为他们祈祷。恋人这张牌虽然多指爱情，但也包含有广义的人际关系，比如学业或工作中的相互沟通与合作。当恋人这张牌处于逆位时，则说明恋爱或其它人际关系可能发生破裂，而原本的天使也会变成拆散恋人关系的第三者或是在合作关系中背信弃义的小人。

在《P4G》中，恋人这张牌对应的角色是久慈川理世，也就是那位万人迷的青春偶像。久慈川理世的戏份虽然没有千枝和雪子多，也不能直接参加战斗，但凭借靓丽的外表和钉宫病毒的蔓延，人气并不亚于千枝和雪子，许多喜爱钉宫理惠的玩家可能会把久慈川理世当作游戏中的钉宫理惠来“攻略”，而“钉宫理世”这个名字的使用频



率甚至比久慈川理世的本名还要高一些。久慈川理世在游戏中与钉宫理惠一样都是超人气偶像，别说一般青少年学生，就连严肃刻板的教导主任诸冈金四郎其实也是理世的铁杆粉丝。不过在媒体上风光无限的理世其实并不幸福，因为她的生活完全被演艺生涯所占据，甚至连个人的私生活也受到很大限制。但理世毕竟也只是个小女生，平静的生活和美满的恋爱对她来说要比金钱和名气重要的多，所以她在生涯最高峰时突然选择了引退，回到了稻羽市老家并邂逅了主角等人。恋爱这张卡的含义在理世身上表现的可谓淋漓尽致，青春貌美、开朗活泼再加上人气爆棚的理世绝对是广大男生心目中标准的女神人选，当真正接触到理世本人后会发现她虽然有些任性刁蛮，但却更令人怜爱。

理世的阴影人格一反原本的清纯路线，变成了极尽挑逗之能事的脱衣舞女，而后变成的怪物也正是基于众人对偶像理世的邪恶欲念。当然，我们从午夜电视和精神世界的构成规则中可以知道，这并非理世的真正内心，否则理世就要让众多玩家大跌眼镜了。理世的初始Persona是日本古邪马台国的女王卑弥呼（ヒミコ），“进化”后则变成了观世音（カンゼオン）和光世音（コウゼオン），两者都是我们所熟知的观音菩萨的不同译名，当然这里的观音菩萨更接近于印度教中的神话原型。



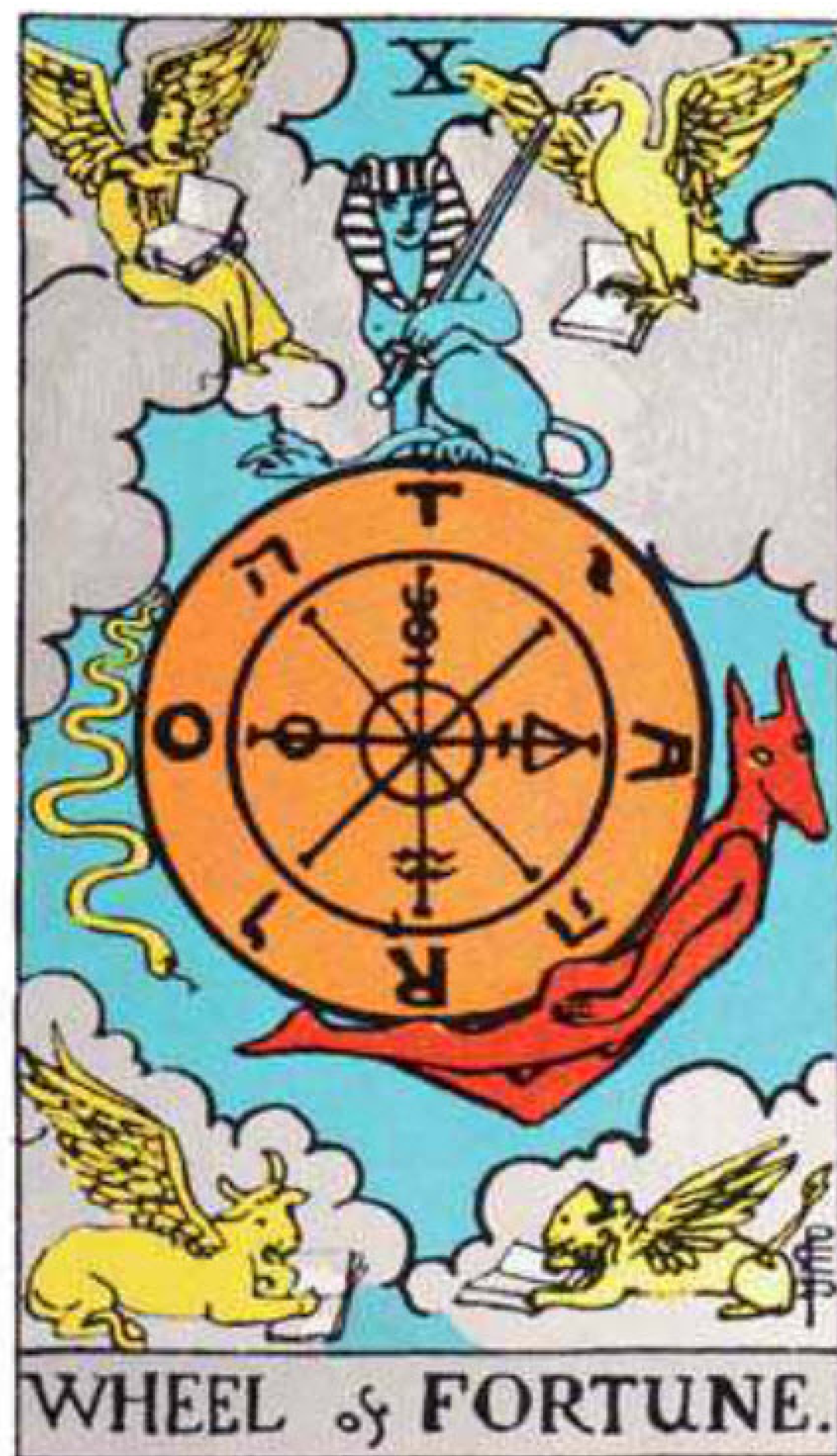
◀光世音的“侦查设备”升级成为了天文望远镜。

X. 命运之轮（the Wheel of Fortune）

对应角色：白钟直斗



命运之轮这张牌的图案比较复杂，包含了许多丰富的信息。在牌面中央的命运之轮被均匀的八等分，垂直和水平方向刻有T、A、R、O这四个字母，从正上方顺时针连在一起的话就是TARO，即“塔罗”之意；逆时针的话则是TORA，意为“真理”；如果从正下方顺时针念的话则是ROTA，意为“轮子”，按照不同的阅读方式可以获得各种不同的含义。在命运之轮正上方的是狮身人面兽斯芬克斯，左下方是埃及的沙漠和风暴之神赛特，右下方是埃及的冥界之神阿努比斯。牌面四角分别是长着翅膀的天使、老鹰、牛和狮子，天使象征着风，老鹰象征着水，狮子象征着火而牛象征着地。命运之轮的本意就是循环与轮回，命运之轮中对字母的不同解读方式正是为了说明这一点——万事没有真正的起点和终点，当到达终点后也就踏上了下一段征程的起点。斯芬克斯、赛特和阿努比斯则象征着人生的轮回，斯



芬克斯代表着人活着时的一生，赛特使人们走向冥府，而阿努比斯则引导亡魂重生。当命运之轮这张牌处于正位时，代表着事物由坏向好的方向发展；处于逆位时，赛特和阿努比斯居于命运之轮上方，代表着事物处于低潮，但只要勇于改变，命运之轮再度转动之际是可以出现转机的。

在希腊神话中，命运之轮这张牌对应的是命运三女神摩伊拉（Moirai），摩伊拉是三姐妹的统称，她们分别叫做克罗索（Clotho）、拉克西斯（Lachesis）和阿特罗波斯（Atropos），克罗索负责将人的生命线缠绕在命运之轮上使其转动，拉克西斯则决定了生命线的长度，当人的生命终结之际，阿特罗波斯就会将生命线剪断。命运三女神的设定与命运之轮中的埃及三神有一定的相似之处，但对生命轮回的诠释则完全不同。而北欧神话中也有与摩伊拉类似的命运三女神，不过她们叫作诺恩斯（Norns），玩过《女神侧身像》的玩家应该对这三女神不会很陌生。

《P4G》把命运之轮这张牌叫做“运命”（即命运之意），但“命运”这个词并不能反映出这张牌循环轮回的最大特征，也无法准确描述出白钟直斗这名角色的人格特点。白钟直斗是一个名侦探，有“侦探王子”之称，她的智商和推理能力完全没有问题，但因为稻羽市的案件是伊邪那美的恶作剧，非一般案件所能相比，所以直斗迟迟找不到真凶也绝非自己的能力问题。而直斗的人生也正如同转动的命运之轮一般，经历了多次轮回。直斗生于一个普通的家庭，若不是父母因为车祸早早亡故，她可能就会像千枝、雪子这些普通的女生那样生活和学习；直斗在幼年时就被身为名侦探的祖父所抚养，在祖父的影响以及侦探小说的熏陶下，直斗立志成为福尔摩斯或是金田一耕助这样的名侦探；直斗虽然有着异于同龄人的智商、学识、冷静和老成，但她毕竟只是小孩子，而且又是女生，不可能被警方真正接纳，更不可能成为福尔摩斯或金田一耕助；迫于世俗的压力，直斗只好女扮男装，并以无偿协助的名义，希望能够真正实现自己的侦探理想。可惜的是，尽管直斗付出百般努力，却依然无法凭借自己的力量阻止命运之轮的转动，警方各界人士（包括堂岛辽太郎在内）都对她充满了不屑和排斥，而身为同龄人的理世等人也只是把她的努力当作“小孩过家家的侦探游戏”。虽然直斗从来没有想过放弃，也并没有显现出丝毫的气馁，但她的内心无疑已经被命运之轮所动摇。

在直斗的阴影人格觉醒之前，可能并没有多少玩家会对她有好感，当然这里面也有她性别尚未公开的缘故。在直斗阴影人格的自白中，我们能切身体会到“侦探王子”这个名字所背负的压力与苦涩，直斗的阴影人格想要通过“秘密改造手术”使自己变成大人，变成男儿身，使命运之轮能够按照自己的意愿去转动，虽然这并非直斗的本意，但直斗的坚韧和执著令笔者已经深受感动。但“人定胜天”这句话终究只是励志而并非真理，凭借一己之力去对抗命运、对抗自然规律更是不可能的。通过主角等人的帮助和直斗内心的斗志，她最终明白要懂得正视命运、正视自我，作为小孩和作为女生并不会影响她的侦探之路，而寻找真相、制止犯罪远远要比成为福尔摩斯更加重要。从此直斗不再女扮男装，而她依旧老成干练的性格下偶尔显露出的少女情怀更是弥足珍贵。

直斗的初始Persona是须久那美迦微（**スクナビコナ**），是日本的农业、酿酒与医学之神，著名的“一寸法师”就是以他为原型的。“进化”后则变成了倭建命（**ヤマトタケル以及ヤマトスメラミコト**），为日本神话中出现的倭建皇子。



▶直斗的最终Personaヤマトスメラミコト。

至此我们将主角冒险队伍中的8名角色全部分析完毕，下辑栏目我们将继续补完剩余的重要角色，谢谢大家支持！



弹丸论破IF

——希望的逃脱装置与绝望的遗憾无双（中）

文 白菜

本章的中心人物是江岛盾子、战刃骸和雾切响子。故事在此刻也开始渐入佳境，而下一章节更是有大量激烈的战斗场面，系列爱好者们不容错过哦。

背负着苗木的战刃，随手拿起体育馆入口前摆放着的数个奖杯，来到连接走廊的入口处，从门外侧扣住把手，让其无法转动。虽然对大神来说将其破坏是轻而易举的事，不过应该能够争取到数秒的时间。接着为了治疗苗木，她头也不回地前往两人最后交谈的地方——保健室。

敌人是亲生妹妹，以及拥有超高校级才能的学生们；同伴则只有濒死的苗木一人——战刃意识到甚至连她自身都不算自己的同伴。即使被妹妹背叛，甚至险些被妹妹杀死，她此刻还依然相信着妹妹。因为能够理解妹妹的只有自己一人，所以自己必须要守护妹妹。

（没错，这没什么好奇怪的，对吧，盾子？盾子只是想要尝尝绝望的滋味，对吧？因为喜欢我……所以才想要杀掉我，来让自己绝望，对吧？真对不起，没能让你感受到绝望，我真是个不中用的姐姐。）

同时，她也产生了另一种想法：如果说自己救回苗木诚，背叛妹妹并让她的计划出现破绽，那么妹妹是否会尝到更加强烈的绝望感呢？这是否会让她更加高兴呢？

（但要背叛盾子……我能做得到吗？）

耳边感受到背上传来的微弱呼吸，战刃骸闭上了双眼。

（我该怎么办……苗木君……）

在杀戮与求生占主导的战场上，她是无敌的，能够完全控制自己的感情，化为彻底的杀戮机械。但讽刺、或者说扭曲的是，在名为“学园生活”的战场上，在妹妹的面前，她便无法控制自己的感情。拥有“超高校级的军人”的才能，并对自身身为“超高校级的绝望”开始感到疑问的战刃骸，内心已经让自身隐藏起来的，纯粹的“高中生”部分所引发的冲动给完全束缚了起来。不过即便如此，怀着对自身矛盾的疑问，不中用的少女依然奔走在昏暗的走廊上。

那是一条被名为苗木诚的“希望”和名为江岛盾子的“绝望”所缠绕的，险峻而细狭的道路。

另一边，留在体育馆的学生们正陷入混乱之中。“超高校级的文学少女”，同时也是现役小说家的腐川冬子。给人阴沉且不易交往的印象的她，发生了惊心动魄的变化。

“腐川是……屠杀者……翔？”

面对颤抖着挤出这句话的舞园，翔耷拉着脑袋伸长了舌头。

“唉呀呀，大家这是什么反应？难道都不知道我的存在？莫非是我剧透了？或者说我本身就是剧透？话说回来，为啥那个木头武士要打扮成那超不搭调的样子啊？”

木头武士大概指的是战刃骸吧。看来腐川事前就认识骸，但在大家察觉到这惊愕的事实前，奇异的情况已经太多，让人不知该从何处问起。正确地说，即使在这种情况下，以雾切或十神为首的部分学生仍然保持着冷静，但他们优先选择了观察状况。

“话说，还是赶紧坦白了吧。小诚诚的伤是谁弄出来的？不管是刺的还是捅的，竟然用那种毫无美感的手法玷污小诚诚的肚子，绝对不可原谅！”

腐川——屠杀者翔的表情与感情随着言语不断变化，剪子亦在手中“咕噜咕噜”转动着。空气中充满了危险的气息，让人难以接近。

“像小诚诚那种青春少年的腹部，对我来说就像是会生金蛋的青鸟一样！交给我下手的话，就算是被杀的青鸟也能恍惚其中！而那种摧残小诚诚身心的杂乱手法……似乎也能让人兴奋起来？但这可不行！”

“我不懂你在说什么啊腐川！你到底怎么了？”

对朝日奈的声音产生了反应，翔转过身来将剪子指着她。

“你说怎么了？没有什么怎么不怎么的！那个阴沉的家伙前几天突然把我封闭起来，直到她晕了以后我才终于得见天日，结果就发现小诚诚满身是血倒着，这算什么事！莫名其妙得我都忍不住要笑了！哦呵呵呵呵呵！”

看着似乎完全无法沟通的翔，山田蜷缩成一团。

“我虽然攻略过很多二次元病娇角色，但这边是属于病娇以前的问题了，攻略难度为SSS级？”

“即使如此也将其视作攻略对象的你才叫令人敬佩呐……”

先不管桑田的吐槽，大家都明白这样下去将会没完没了。就像是回应周围期待的视线一般，大神向前踏出了一步。

“嗯……大概是精神混乱了吧。总之，我先将其制住。”

大神方才言罢，翔的动作便静止了下来，如同爬虫类一般伸出长舌，脸上浮现出凶恶的笑容。

“嘿嘿，怎么？要跟我干一场吗，大神酱？但很遗憾，我的目标只有萌萌的可爱男生！女人滚回去！别脏了我的剪子！”

“果然无法进行沟通呐。”

决定将其制服的大神摆出了战斗的架构。而屠杀者翔判断出正面交锋无法取胜，则专注于进行闪避。虽说正面交锋不可能胜过大神，但如果翔专注于闪避的话，大神也无法轻易将其制住。毕竟能够看穿翔身体能力的人并没有多少。两名少女在奇妙的气氛中散发着战斗的火花，周围的学生只能紧张地围观。

但是，只有雾切响子一人，在观察着不同的事物。那是在体育馆的一角，发出噪音并停止动弹的黑白熊。当全员的视线集中于大神与腐川的瞬间，它便突然停止了行动。如果说是黑客行为遭到了妨碍才停止行动的话就能理解——但她抬起戴着黑色手套的



手一边玩弄着自己的长发，一边持续着“观察”，脑海中则不断整理着从现场状况可以推测出的无限可能性。虽然依然无法回想起自身的才能本质，但长久以来融于身体的本能，让她自然而然地采取了这种行动。不断发生的“异常事态”在她脑海深处确实地产生了鼓动，促使着她从自身记忆的深渊之中，提取出必要的情报。

就如同与她脑细胞中信号奔驰的韵律相互呼应般——大神与腐川同时向前，激烈的冲突声响彻体育馆内。

体育馆内展开的激烈战斗，为战刃骸争取到了远超她想象的时间。踏入保健室的瞬间，她便找来各种治疗器具，为苗木做了最低限度的止血处理。当苗木微弱的呼吸变得安定之后，战刃悬着的心终于放了下来。

但目前仅仅完成了止血，苗木的状况仍然处于危险阶段。其主动脉与内脏奇迹般地完全没有受损，可以说是发挥了“超高校级的幸运”的才能；但只能接受这种不完全的治疗，让身心不得不继续承受痛苦，也足以让人为其“不幸”而悲叹。究竟是“幸运”还是“不幸”，战刃也无法作出判断。

“要是能输血的话……”

保健室里应该备有足够的血液包。战刃为了在苗木的学生手册上确认血型，而将手伸向他衣服的瞬间——

“哈……哈……将手伸向睡梦中的男孩，在这之后，两人会有怎样的进展呢！成年人请继续游戏，小孩子就按B键退出吧？呵呵呵呵呵……”

“！”

听到熟悉的声音后回过头去，而黑白熊就在眼前。

“现在可是和苗木君两人独处哦？请不要在意我这个可爱的野生动物，遵从自身的欲望行动吧！作为学园长虽然必须取缔不纯异性交往行为，但如果是保健体育课程那就没关系啦！”

虽然与体育馆中的黑白熊长得一样，但很明显是其他的个体。黑白熊原本就在学园中分布着同类型的不同个体，因此在哪里出现都不奇怪。不过，操纵者都是同一人。事实上，战刃在给苗木进行应急治疗时，一直都在警戒着黑白熊的袭击——但在这个时间点上出现实在是意料之外。

“是……盾子？”

面对小心翼翼询问的战刃，黑白熊将脑袋——或者说将身体前倾着。

“是盾子？那是谁？史顿兹？有一种国籍不明的感觉呢！”

“不要开这种玩笑了，求你回答我，盾子……刚才的那个……是想要……杀掉我吧？”

“盾子盾子的烦死了。我明明说过自己叫黑白熊的！连这点事儿都记不住，你还真是不中用的孩子呢！不中用都不够形容，只能说是废柴姐姐哟！身材不好！头脑僵硬！放眼望去连熊都不如！”

“诶……那，那个……真对不起。”

虽然完全没有需要道歉的理由，但平时老是被妹妹骂“不中用”，导致“超高校级的军人”现在光是听到这个词就会萎缩起来。完全无视少女的谢罪和现场的状况，黑白熊轻轻捅着失去意识、呼吸微弱的苗木的脸颊。

“然后呢？你准备对苗木诚君做什么？我对人类的繁殖行为可是抱有莫大兴趣的哦？”

“要说……做什么……”

战刃陷入了困惑，而黑白熊稍稍放低了声调。

“呵呵呵呵呵……苗木君确实非常温柔呢。还不如说，真是绝望般的好好先生呢。竟然会代替他人去死什么的！呵呵呵呵呵……”

“还……还没有死掉！”

战刃强打起精神否定着，但声音中却掩饰不住几分恐惧的感觉。

“呵呵呵呵……刚才说不出一句‘我不会让他死掉’，就是你不中用的地方呢。”

“啊……我、我不会让他死掉的，盾子。”

听着战刃慌慌张张补足的话，黑白熊讥讽地笑着，并继续羞辱着她。

“你办得到才有鬼！噗哈哈哈！对了对了，像你这样不中用又冷淡，完全没有一点女孩子气质，甚至连一点人类样子都没有的冰冷机械，一开始笑着与你交谈的就是苗木

君呢。”

明明一直都在否认自己身分的黑白熊，突然开始讲述起战刃的过去时光。这种毫无由来的转变虽说的确很有江岛盾子的风格，但战刃已经被其气势所吞没，内心正激烈动荡着。

“但是，在弱肉强食的世界里，老好人可是死路一条的哦？证据就是他之后必死无疑啦！呵呵呵呵呵……”

“才、才不会死的。”

自从摘下江岛盾子的假发后，战刃的口吻就有些不安定。至今为止她扮作江岛盾子时说的话，除了与苗木的对话以外，基本上都是对着台词照本宣科。然而现在，值得依赖的台词已经没有任何意义了。面对黑白熊，战刃的态度已经完全变得跟面对妹妹时一样，对比她与大神战斗时的表现来说，真是令人难以相信般的软弱。再联想到她作为“超高校级的军人”在外进行着佣兵活动的话，这种态度的激变，已经足以让人怀疑对象并非同一个人了。而面对这样的少女，黑白熊继续以言语追逼。

“不，会死的哦。虽然很伤感，但这就是现实。”

它扭动着身躯，用力指着战刃的脸。

“因为，苗木君是被你亲手杀掉的。”

“诶……”

“恐怖分子之间的内讧。在意志薄弱的苗木君泄露情报之前，冷酷的同伴将其灭口。不觉得这是常有的事吗？如此一来，刚才你在体育馆拼死所说的话，也全部变成了逃避之辞了呢！呵呵呵呵呵……”



听到黑白熊的话，战刃绷紧了表情说道：

“不行啊，盾子。我绝对……不会让这种事……发生的。”

当颤抖的声音从口中发出后，战刃对于自己刚才的言语陷入了混乱。

（我刚刚……在违抗盾子？为什么？）

人在从高处向下眺望时，总是禁不住会想象“要是从这里跳下去的话”；抱着朋友的婴儿时，总是禁不住会想象“要是这个时候摔倒的话”。那是通向破灭的妄想，是一种奇妙的感觉。然而战刃却感觉到这种妄想似乎就要实现，一瞬之间，她的内心被恐怖与不安所占据。

至今为止，她作为“芬尼尔”的一员，或者说作为“超高校级的绝望”的一员，已经杀掉了不计其数的人。她处理过拔掉保险栓的手榴弹，也曾身背降落伞在对空炮火交织而成的火网中降落。在战场上，无论遇到何种情况都从未动摇过的她，现在几乎面临着崩溃。而另一边，黑白熊则展现着不可动摇的态度，歪着头注视着她。

“诶诶？你没有听到我说的话吗？”

“？”

“所以说，杀掉他的并不是我，而是你。”

“你……到底在说什么啊？盾子……”

战刃愈发混乱，而黑白熊开始说起奇妙的事。

“吊桥效果真正的意思，是将喜欢的对象从吊桥上推下去，让对方永远属于自己哦？”

“这……跟我所知道的不一样……不一样吧？”

“人生就是这样，不可能跟书本上完全一样的……虽然很伤感，但这就是恋爱呢。”

黑白熊很明显地在诡辩，但战刃的思考已经陷入停滞，连反论都办不到。而对方则乘势以充满挑衅的话语继续进行诱导。

“说白了，你不觉得这是个好机会吗？现在杀掉苗木君的话，他就不会被任何人夺走……苗木诚，死于拂晓。最后他呼唤着名字的人是战刃骸。最后他报以微笑的人也是战刃骸。这是多么美妙啊！”

战刃骸在黑白熊的诱导下，内心开始动荡起来，对自己的意志亦逐渐没有了把握。

（——这当然不是正确的，不可能是正确的。——但是，盾子说的话不是一向正确吗？——不，这不是盾子，这是黑白熊。——这是黑白熊、黑白熊、黑白熊、黑白熊……）

“而且，治好苗木君真的好吗？等他恢复了，你对同班同学所做的一切，可都会让他知道的哦？”

“！”

“消除与朋友度过的青春记忆，让他们自相残杀，真是太恶劣了！竟然能干得出这么残忍的事！真正恐怖的可不是黑白熊，而是人类啊！你能忍受苗木君这么责备你吗？”

“那个……”

战刃的脸色越来越青。

“呵呵呵呵呵……或者把其他人都杀掉吧？除你和苗木以外的全员都死掉的话，两人就可以在学园里一直待下去了哦？只剩两人的话，学级裁判也没法进行，干脆就让你们都‘毕业’好了，一直生活在安全的学园之内也不坏呢。”

“不对……那是，不对的……”

“就算取回之前的记忆又怎样？你跟苗木又不是恋人关系，只不过是你单方面看着他罢了！唉呀呀，你还真是害羞呐。能够轻易射穿他人心脏与大脑的你，竟然会连这样一个小屁孩的心都射不下来！要不要我告诉你，消除记忆之前的苗木君喜欢的是谁呢？呵呵呵呵呵……”

“啊……啊啊……”

不断颤抖的身体，散架的内心，面临崩溃的少女。黑白熊依然毫不留情继续打击着她，但是——

“……”

战刃选择了充耳不闻。她抑制住自己的感情，默默地想要开始寻找苗木的学生手册。

“血型没有记载在手册上面哦。”

“呜……”

无视作战仅仅5秒就遭攻破。战刃脸色惨白地停下了动作。

“但是，以温柔为本的本学园长大发善心告诉你好了。苗木君的血型是B型哦！”

听到这句话的瞬间——战刃心中累积的不安、恐怖、敌意、畏惧……种种负面感情瞬间云消雾散。

“谢、谢谢你，盾子！”

没有丝毫的怀疑，脸上散发出光彩，毫不迟疑地背对着黑白熊，战刃靠近了放置着输血包的保冷棚。

（输血包是……计划实行的前一天准备的新品。这种类型的输血包保存期间为21天……可以用。）

回想起所属芬尼尔时代的知识的少女，虽然脸上没有表情，内心深处却涌上少许欣喜之情。看着她的样子，基本上一直保持着面无表情的黑白熊，眼角稍稍抽动了一下。

假如有第三者在场——特别是认识黑白熊的学生当中的某一人，看到它现在的脸，一定会这样说吧。

——“黑白熊……被惊吓到了？”

而下一个瞬间，黑白熊便没有了任何表情，悄声地挤出一句话。那声音是如此地轻微，就算是在战场上历经锻炼的战刃的听力也无法捕捉到。

“废柴也得有个限度吧。”

摇了摇头后，黑白熊口中的扩音器恢复了正常的音量。

“就算是身为‘超高校级的绝望’的你，持有一点希望也没啥问题啦。反正一开始就没有期待过你，因为有你这种人在我才能够更加绝望嘛。”

“？”

“但你真是太令我失望了。话说在前头，‘绝望’和‘失望’可是完全不同的哦？就跟熊与熊猫的区别一样大。”

“你在说什……”

回应黑白熊的声音而转过头来的战刃，身体却不由自主地震了一下。对方的口吻并没有变化，变声器也在正常作动着，没有发出其他的声音。然而，即便如此，战刃也感受到一股席卷全身的“恐怖”。这是来自本能的警告。但并非是她身为军人的本能，而是身为“超高校级的绝望”的本能占据了一半的成分。而另一半，则是她作为江岛盾子的姐姐——作为灾厄等级般绝望的少女江岛盾子的双胞胎姐姐，血脉中的本能正在发出悲鸣。

潜藏于黑白熊内部的盾子，正对自己感到烦躁。

“盾子……为什么……要这么焦躁？果



然是因为我背叛了盾子？因为我没能向盾子所期待的那样……被杀死？”

“没有啦。这才不是焦躁呢！我现在只是非常、非常地愤怒，非常非常地无奈而已哦！气得我都已经超越了发怒的程度，开始说胡话了哦！”

虽然看起来跟平时面对学生时生气的状况没有两样，但战刃的本能从黑白熊话语的另一端，感受到了妹妹混杂着烦躁感的另一种感情——失望。而且是令人绝望般的失望。

对于正常人来说，失去希望就被称之为失望。但对于身为“超高校级的绝望”的她们来说，失望则是指失去了绝望。战刃也是“超高校级的绝望”之一，为了让妹妹满足，为了让世界陷入绝望，她也曾不止一次弄脏自己的双手。但是，她虽然同样自认为“超高校级的绝望”的一员，但却跟江岛盾子有着决定性的区别。

江岛盾子是纯粹的绝望之子。她诞生于绝望之中，其存在意义就是侵蚀他人的希望，让其从根本彻底腐化为绝望。对于盾子来说，抱有希望本身就是绝望。而达成绝望的目的，也可以理解为“实现了名为绝望的希望”，对于她来说，无疑是同时品尝到无上的喜悦和剧烈的痛楚。江岛盾子一直以来都是这样淡定地走在快乐与折磨共存的矛盾之路上，而她的足迹日后必定会逐渐吞噬万物，将整个世界都撕裂成两份。

另一方面，战刃骸则不同，无论希望还是绝望，她对于世界并没有抱着任何感情。至少在隶属于“芬尼尔”的时代一直是这样。从孩提时代起，她就一直贯彻着“自己是为他人带来绝望的存在”这一点，与妹妹一同走来。她并不憎恨世界，仅仅只是认识到“自己就是这样的存在”，才一直走在“绝望”的道路上。

疑问是直到最近才产生的。不管是从妹妹那里听到这个计划的时候，还是看着戴着黑白熊面具的野兽们破坏这个世界的时候，她都没有任何的情绪波动。但是在听到要让苗木他们同班同学相互残杀的计划的瞬间，她的心中产生了非常细微的不协调感。这种感觉变为带刺的藤蔓，慢慢纠缠住她的双脚。而当她化身为江岛盾子，与众人展开虚伪的再会，确认了他们完全失忆的瞬间——藤蔓便瞬间包裹住她的内心，让她产生了纠葛。

（一切都消失了。现在认识我的人只剩下盾子了。）

但是，也就仅仅如此而已。

（没什么问题，不过是回到以前而已。这样就行了。）

没错，这样就行了。不过是失去与同伴们共度的两年，背叛同伴，并赐予他们死亡与绝望。这种程度的纠葛甚至不足以让战刃产生罪恶感，改邪归正更是无从谈起。但是，却为她留下了“为什么会产生纠葛？”这一疑问。

也许正是这个原因，才让她在保健室与苗木聊天时，说了许许多多的话。而当从苗木那里得到“答案”的瞬间，她的内心产生了剧烈的变化。

——“作为回礼，我即使成为凶手，也不杀你好啦！”

对苗木说出的这句话，虽说是以江岛盾子的演技加工过的——但同时也毫无疑问，正是战刃骸的真心。她甚至产生过向妹妹询问如何才能让苗木离开这里的想法。不过在付诸行动之前，就先发生了这样的事。两年以来，战刃的心中萌生了“对世界的兴趣”。而第一个对自己报以微笑，将自己与世界联系起来的人，正是苗木诚——就如同他的名字一样，仿佛纯洁无瑕的幼苗，深深地植根在了战刃的世界中。可惜当她注意到这点的时候，这颗幼苗已经陷入枯萎的边缘了。

面对直面内心后陷入混乱的战刃，黑白

熊夹杂着叹息说道：

“你到底哪里是狼啊，分明就是盲从于江岛盾子的小狗嘛。你手上的印记算什么？发誓忠于江岛盾子主人的母狗标记吗？给腐川看到的话大概会这么说，不，是绝对会这么说的哦？”

“……？”

战刃愈发陷入混乱，而黑白熊继续以言语毫不留情地追击。

“苗木君的血型是B型什么的，当然是随口一说的吧！”

“你！你撒谎了？盾子……”

“正常人的话肯定会怀疑的吧！谁能料到在这种情况下你也全部相信啊！实在是超乎我的想象！可以说事态的发展已经超过了我的未来预测能力，真是让我内心受伤了。伤得很重哦！我都想扑在某猫型机器人的身上大哭一场了！真是的！”

“没、没关系啦，盾子。虽然现在的情况是这样，但我还是站在盾子这一边的……遇到什么讨厌的事情了吗？那我会想办法帮你的……”

“啪！”

从黑白熊的扩音器中，传出了这样的“声音”。

“刚才是我的回路断掉一条的声音。给我到屋顶去吧……真是好久没这么火了……我要把你的乳牙全部打碎！”

黑白熊开始挥空拳打起了拳击，而战刃则捏着输血包彻底愣在当场。看着似乎还一脸迷茫、搞不清楚状况的战刃，黑白熊高举双手叫道：



“就是说你的废柴程度已经连我也不可预测了！吼！”

然后发出威吓般的吼叫，亮出锐利的爪子袭向战刃。

“！”

刹那间，表情从她的脸上消去。这并非出自她的意愿，而是芬尼尔佣兵时代深深植根的防卫本能，将她的感情一时强制消除掉，以便身体能够进行迎击。她抓起手边的输液用固定杆，以抵挡黑白熊的利爪。但黑白熊的爪子是特殊合金制造的，铁棒在其面前如同豆腐一般被轻松削断。不过黑白熊也没有继续进行追击，而是站在原地对战刃说道：

“真是的，一进入战斗就判若两人了呢。倒不如说如果刚才那一击就能杀掉你，那倒还废柴得有点意思。你现在不管做什么都是不上不下的啊！”

“对、对不起。一不注意就挡开了……但是，我还是不能和盾子战斗啊。”

“……”

“因为盾子的身边只有我……能够理解盾子的，也只有我吧？”

战刃继续着她那些不擅长的发言。现在面对着妹妹的她，跟平时封闭内心、面无表情的她，其反差足以让人怀疑她是多重人格。但是黑白熊却没有反驳。不仅如此，连动作也几乎没有，仿佛机能完全停止了一般。面对沉默的机器，战刃表达着自己的心声。

“我不能让盾子孤身一人……”

黑白熊依然沉默着——而一瞬之后，保健室的显示器上出现了一名少女——真正的江岛盾子的模样。同时，显示器的扩音器中也传出了与黑白熊完全不同的声音。

“呐，姐姐。”

“盾、盾子！”

数日未闻的妹妹的声音，让战刃的眼中出现了光辉。但是这光辉却立刻染上浑浊的色彩。

“我呢，一直以来都非常感谢姐姐。是真的哦？”

盾子的声音非常平稳，也非常温柔。大



概只有保健室的这个显示器上能听到吧。

“盾子？”

“真的很对不起。我对姐姐说了很多很过分的话呢。之前也想要杀了姐姐……就在刚才，也逼着姐姐做一些很过分的事。明明很清楚姐姐对苗木到底有怎样的想法的。”

“我，不是那样的……”

“不用勉强自己了。也许姐姐自己不觉得，但从旁观者的角度来看可是早就暴露了。明明平时都无视班级照的，只有在苗木拍照的时候，一定会好好看着镜头。”

“超高校级的绝望”浮现出温柔的微笑，给人一种纯真无瑕的感觉。光看这段影像的话，就像是普通的女子高中生在开姐姐的玩笑吧。然而战刃此时却陷入绝望般的不安之中。

“虽然我觉得不是在苗木拍照的时候，而是在跟苗木一起照的时候再努力点比较好，姐姐就是这里不中用呢。”

“……”

“但是，就连姐姐这些细微之处不中用的地方，我也最喜欢了。”

战刃不禁为之一震。“最喜欢”——这是从妹妹口中难以听到的词。她一直坚信着，即使妹妹嘴上骂骂咧咧，但其实是很喜欢自己的。因为只有自己能够理解被称为绝望的江岛盾子。但自己太天真了。在听到盾子说出的“最喜欢”之后，战刃才深切地感受到，自己至今为止并没有彻底理解她。因为直到刚刚这一刻，战刃才终于理解了妹妹的内心。

刚刚她说出的温柔的话语，应该是她的真正想法吧。最喜欢的感情大概也是毫不虚假的。但是，正因为如此——

对于江岛盾子来说，那即是诀别的仪式，也是断绝缘分的话语。

接着，就在战刃想要说些什么之前，屏幕中的少女说出了残酷的话。

“姐姐的话，一定能够实现梦想的。”

这是“超高校级的绝望”的同伴之间，绝对不会使用的言辞。战刃很清楚，这代表着一个单纯的事实：对于江岛盾子来说，自己已经是没用的人；被亲生妹妹断绝了关系，彻底道别；在这一瞬间，自己作为“超高校级的绝望”存活下来，为妹妹奉献的十几年，全部化为乌有。但这十几年的光阴对于战刃来说根本无关紧要。只有被妹妹拒绝的事实，才足以将她彻底推落绝望的深渊。

因此她还抱有“希望”。

——“你在期待着这些温柔的话吗？真是烦死人了，能不能赶快从这个世上消失啊？”

她仍然在等待着屏幕上的妹妹对她这样说，仍然在等待着妹妹像往常一样骂着自己废柴无能。这并不是说她有受虐倾向，而是比起现在这种难以承受的状况，她不禁开始认为还是沐浴在嘲讽与枪林弹雨中比较好。

然而——

“我爱你，姐姐。再见。”

随着最残酷的话语，屏幕也沉寂下来。接着黑白熊也重新开始了活动。

“亲情真是美妙呢。对了，你知道杀人事件中近乎一半都是亲人下的手吗？”

它以平常的声音说出了平常的话。但是这些话不知道有没有传到战刃的耳朵里——战刃的右手反复紧握着曾是输液用固定杆的半截铁棒，而左手原本拿着的输血包则掉在了地上。

“……对不起。对不起。对不起。对不起。盾子……真的对不起……对不起……”

她小声地反复念着这样的咒文，却没有捡起输血包的意思，反而拿着铁棒，慢慢靠近苗木躺着的病床。

“我会……好好做的……我会做的。所以，所以……”

“唉呀呀？拿着这么粗的棒子靠近苗木……要做什么呢？要侵犯他吗？还是要杀了他吗！不管哪边都是令人心跳不已的

展开啊！”

面对完全失去理智的战刃，黑白熊反而兴奋地靠近过去。

接下来——它的身躯无声地漂浮在空中。

“诶？”

黑白熊保持着面无表情的样子，想要确认自身遭遇的状况——然后它的身体被铁棒以肉眼无法捕捉的速度刺穿。铁棒被削断的一面化为利刃尖端，顺势将天花板附近的监视摄影器的镜头也捅了个粉碎。随着火花迸出，监视摄影器被彻底破坏。铁棒就这样刺穿镜头留在天花板上，另一侧悬挂着黑白熊的身体。黑白熊似乎想开口说些什么，但扩音器中传出的只有杂音——数秒过后，它的机能终于完全静止了。

熊型机器人内部的主动力装置，同样在内部的炸弹启动回路，以及保健室的监视摄影机。战刃安静地一脚将黑白熊踢上半空，在这三点目标并排起来的瞬间，以铁棒将其全部贯穿。这是常人无法想象的技巧，以及战刃将其可能化为可能的背部力量。

展现出何止超高校级，甚至超越了人类界限般神技的少女，内心的动摇已沉静于无，她的眼神锐利得如同在黑暗中狙击猎物的猎豹，她的气场比起之前和大神对峙时更为锋利。撇下无法动弹的黑白熊，注视着气息尚浅的苗木，少女回想着刚刚妹妹留下的绝望的话语。

“原来，这就是绝望呢。”

吐出冰冷的气息，她自言自语着。

“真对不起，盾子。我并不了解真正的绝望。”

就像机械一般，淡淡、淡淡地。

“不过，已经明白了，没问题了。”

而言语的深处却蕴含着炽热的思念。

“所以……我会好好做，让盾子高兴的。我会尽全力让盾子感受到绝望。我会救出苗木君……不让任何人死掉，让所有人都能离开这个学园……‘外面的家伙’我也会全部收拾掉……盾子花了好几年，杀了好几人才准备好的计划……我会将其从头到尾……彻底破坏掉。”

这并非出于对舍弃自己之人的复仇心——而是纯粹的，为了自己的妹妹着想而做出的发言。被夹杂在超高校级的“绝望”，以及苗木诚所播下的“希望”之间的少女，正逐渐精炼成两者皆非的纯真之物。而此时的她并不知道，自己的终点究竟是希望，还是绝望。



十来分钟后，从体育馆处传来的学生们的脚步声，停在了保健室前。

虽然屠杀者翔一直靠着诡异的行动闪避着大神的攻击，但中途由于十神的一句“给我差不多一点，你这变态女人”而自己停了下来。

——“唉呀呀？被白君这样一说，我心中的字母表排第十三号的那个可真是蠢蠢欲动呢……虽说嗜虐兴趣与被虐兴趣只有一纸之隔，但我的那张可是纸箱纸板哦！里侧和外侧之间可是夹杂着无法言喻的热情波动呢！”

对着十神说些有的没的的她，现在已被大神制住，用麦克风的电源线绑着丢在自己的房间里。有一半的学生看守着她，其余人则集体行动开始调查学园内的情况。

“……”

映入打开保健室大门的雾切眼中的，是被贯穿胸部、机能停止的黑白熊，以及被破坏的监视摄影机的残骸。残骸并非仅限于此处，实际上在他们到达保健室的路途中，也看到了好几处被破坏的监视摄影机，以及好几头黑白熊的残骸。虽说这是完全无视校规第五条“禁止对学园长黑白熊使用暴力。禁止破坏监视摄影机”的行动，但考虑到战刃原本是跟黑白熊一伙的话，事到如今也没有遵从规则的意义。

体育馆的黑白熊等大家回过神来时已经不动了，而与夺得控制权的外部黑客也无法取得联系——这种情况下，大家都推测他正



单独操控着黑白熊与战刃进行着战斗。整理了一下经过，雾切再次观察起保健室。室内一片寂静，虽然病床上一个人都没有，但从血迹可以推断出不久前还有人躺在上面。

“切，果然已经逃掉了吗……”

大和田转身准备离开，而雾切则从背后叫住他。

“我和不二咲留下来，看看这里有没有什么线索。”

“诶……线索？”

突然被点名的不二咲有些不知所措地睁大双眼，而雾切则冷静地说道。

“嗯。也许黑白熊的残骸里会留下什么线索。跟机械相关的话，我认为不二咲应该是最合适的人选。”

“但是，不会有危险吗？”

发问的是大神。能够制住战刃的只有大神一人，因此她理所当然地加入了探索集团。面对大神的担心，雾切摇着头回应。

“虽然很不好意思，但我和不二咲在需要动粗的情况下只会碍手碍脚。比起什么都不做来，在这里寻找线索会比较好吧。而且从黑白熊的零件中，说不定还能找到与外界通讯的无线电零件。”

“嗯……言之有理。明白了，我们也会暂时在这一层搜索，遇到紧急情况就呼救吧。”

言毕，大神一行离开了保健室。

“到底是怎样破坏成这个样子的呢……”

撇下小心翼翼窥探着黑白熊残骸的不二咲，雾切开始探索房间的状况。而当她来到某张病床前时，观察了一下周围的情况——下一个瞬间，就像是确认了“某个事物”一般，少女轻轻叹了口气，然后说道：

“首先要向你道歉，不二咲。”

“诶？”

“从结果上来看，是我将你卷进了‘赌博’之中。如果有什么万一，就赶紧到走廊求救吧。”

“到、到底是什么事？”

雾切并没有回答不二咲的提问——而是面对空无一人的病床说道：

“话说在前头，我是准备听你辩解的。不管是多么荒诞无稽的话，我向你保证，会



听到最后再做出真伪判断。”

“？”

无法理解雾切的真意，不二咲独自混乱着。而面对这位“超高校级的程序师”，身为“超高校级的‘？’”的少女提出了一个协力要求。

“不二咲，你带着的笔记本电脑，应该有麦克风和录音机能吧？”

“诶？是……是的。”

“那么……我希望你将接下来的对话，全部录下来。”

“？”

（对话？谁与谁的？）

抱着疑问，不二咲一边将黑白熊的零件和自己笔记本电脑的回线连接起来，一边开始设置麦克风的录音功能。

“我想这样一来，这个房间中所有的声音都能收录进去了……”

虽然不二咲有些缺乏自信，但雾切却满足地点了点头，然后再次面对“空无一人的病床”说道：

“那么，如果说我刚刚大叫找到苗木君了，你会怎么办呢？”

由于雾切的发言而不自觉回头的不二咲，看到了足以让他愣住的景象。这位超高校级的程序员为了调查黑白熊的残骸，现在正跪在地上。而正是处于这种状态，才让其确认到——在房间内排列着的病床中，位于入口附近死角处的病床下方，苗木正无力地躺在那里。病床的旁边隐藏着的点滴袋，正在为处于低位的苗木进行输液。点滴袋是透明的，恐怕输入苗木体内的不是血液，而是紧急时刻为了补充水分用的生理盐水一类的药剂。虽然效果比不上输血，但对于防止休克还是有一定功效的。但是在不二口关的医学知识促使他做出这些判断前，仅仅是“苗木在房间内”这个事实，就给他带来了强烈的冲击。

而且，当他察觉到雾切对话的方向并非苗木所在的病床方向时，全身更是如过电一般震撼。但是雾切面前的病床下方并没有任何人。当他做出如此判断的瞬间——

“等大家的注意力集中在苗木身上时……趁此空隙，将其中一人抓做人质。”

声音正是从病床处传来的。不二咲战战兢兢地再次放低头部，终于在极限的位置确认了声音的来源。那个人与其说是藏在床底，不如说是吸附在床的底面上，就像是忍者贴在天花板上的姿态一样。恐怕只是随便张望床底的话，根本无法确认其存在吧。虽然不明白这名潜伏者究竟是怎样办到的，但考虑到其至今为止一直保持着这样的姿势，至少也能理解到其体力并不寻常。当然，声音的主人毫无疑问就是战刃骸。

“但是，你却装作没有发现。为什么？”

战刃的声音透出冰冷的感觉，而雾切也不为所动，凛然地回答道。

“因为我想冷静地听听战刃的说法。”

“……”

“我知道你藏在这张床下。因为比起其他的床，只有这张透出了一点骨骼的轮廓。”

听闻此话，不二咲立刻对比了发出声音的床与其他的床，但却察觉不到任何差别。大概只有雾切天生所持有的观察眼才能发现其中的区别吧。战刃也做出了同样的判断，她不再追究自己被发现的事，而是无声地从床下出现。

战刃的脸上面无表情。在不二咲看来，比起黑白熊体内的炸弹，战刃本身更让他感到恐惧。他的背脊不禁微微颤抖着。而战刃并没有特别在意不二咲，她面向雾切，慢慢靠在墙上，双手随意地垂着，提出了问题。

“为什么……你会想要听我的说法？”

问题很单纯，但雾切却陷入了思考，仿佛在寻找自己内心深处的答案一般。

“硬要说的话……应该是我想站在中立的角度吧。”

雾切静静闭上双眼，将自身的异常状况当作手中的牌打了出去。

“现在的我失去了大部分的记忆。想不起自己是谁，也不知道自己是因为什么才能而入学。”

感觉到身后的不二咲有一瞬屏住了呼吸，雾切依然自顾自地说着。

“但即便如此，我还是认为必须公平地听取你的说法……无论你是否站在罪恶的一方，为了知道真相，必须要公平地听取每一句说法。这与善恶无关，仅仅是以自己的所见所闻来对事态进行判断。这就是我根深蒂固的思考方式。”

“是那样没错呢……雾切就是这样的人。”

“以听取你的说法作为前提，我想先提出一个问题。”

“……什么？”

面对战刃不带感情的回答，雾切仿佛在向自身提问一般，抛出了问题。

“我是因为怎样的才能被学园选上的？”

而战刃给出的答案非常简单直接。

“雾切是……‘超高校级的侦探’哦。”

无论对于雾切还是对于战刃来说，这个答案都是重要的转机。

“……谢谢你。由此看来，我大概能推测出一部分情况了。”

雾切慢慢抬起头来，开始叙述自己的推测。

“如果我的记忆消失并非偶然，那么你……不，你们一定持有消除人类记忆的技术。以此为假设，结合刚才在体育馆中的状况，就能得出一个可能性。”

“可能性？”

“是的。正是你对想要舍弃腐川的十神所说的话。‘才不是两天，是两年’这句话，有可能是事实……”

苗木叫出了战刃的名字；战刃肯定与否定过的事；屠杀者翔所说的话。雾切以特有的观察眼所看穿的这些“特异点”，将她引向脑海中导出的一个“答案”。

“十神君或是腐川的记忆可能也跟我一样被消除了，但我不认为他们跟我的状况完全相同。假设你们可以自由自在地操作记忆，那么‘黑白熊出现在入学式当



天'这一事实也变得可疑起来。结果就正如你所说的那样，我们有可能在两年前就认识腐川冬子。”

“这、这是怎么回事？”

太过唐突的发言，让埋头于将黑白熊零件接续在电脑笔记本上作业的不二咲也不禁插了一句。而雾切面对战刃与不二咲两人继续解释道：

“我们一直认为自己是来到这所学园的瞬间，被催眠瓦斯弄至昏迷的……不，有可能正是他们让我们这样认为的。举例来说，我们已经度过了两年的高中生活，而这段期间的记忆有可能整个被消除了。反之，也有可能我们根本就不是超高校级的学生，只不过是被移植了16年份虚伪记忆的其他毫不相干的人……”

雾切嘴上谈论着异想天开的可能性，但她的表情却非常严肃，原本撇向下方的视线也回到了战刃的脸上，说出了重要的结论。

“也就是说，就算如此荒诞无稽的话，我也认为有可能是事实。”

雾切干脆的一句话，让保健室再度归于寂静。但她却没有被这股寂静所吞没，再次发言撕裂了沉重的空气。

“判断材料不够充分的话，一切都无法超出假设的领域。因此我想听听你的说法，战刃骸。无论是之前那个自称黑客的黑白熊说的，还是你接下来要说的，我可丝毫没有打算囫囵吞枣一般尽信。”

说到此处，她停顿了一下，轻轻闭上双眼。一瞬之后，将坚定的意志灌注到话语之中，断言道：

“即便如此，我也会秉着公平的原则进行判断。当然前提是你能相信我，对我说出真相。”

流畅的声音，足以证明她无可动摇的信念。战刃稍稍横起双目后，向她投去了交织着各种感情的视线——就算如此，表情与声音也没有丝毫改变。

“的确……是这样呢。雾切……真的就是这样的人呢。”

就像自言自语般重复之前说过的话后，战刃放亮了自己的声音。

“就是因为警戒你的这种地方，盾子才以防万一重点消除了你的记忆。”

“……”

“好了……我会全都告诉你的……”

她将苗木放上床躺好后，机械地开始讲述。

讲述以绝望玩弄着世界，也因自身陷入绝望而感到愉悦的一名少女的人生；讲述两年前，或是更早之前开始的“绝望”的计划；甚至讲述了现今支配着世界的正是“绝望”本身。战刃将自己所知的全部计划相关情报，尽可能简洁地吐露了出来。而且在这些情报中，还有关于雾切的部分、包括她的真实身分，为什么会来到这所学园，甚至真正的学园长——也就是雾切的父亲的结局，也都被正确地、一五一十地讲述了出来。因此在雾切听来，这一切远远超越了她所能想象的荒诞无稽的情况。

“……”

雾切响子在对话的过程中，一次也没有因混乱而失去理智。虽说在听到父亲的话题时，禁不住还是变得面无表情——不过因为失去了记忆，以及远超想象的荒诞无稽的状况，想来一定程度上缓和了她内心的冲击吧。但即便如此，这也不是能够轻易相信的内容。即使在战刃讲述完毕后，她也依然沉默着——还不如说，正是因为她拥有难以估量的精神力，才能正视战刃的证言，而不是将其视为一派胡言或是逃避之辞，以逃避的态度将其拒绝。

面对这样的雾切，战刃说道：

“不相信也没关系。作为证据的照片……都在盾子手里。我能做到的……只有嘴上说说罢了……”

说完这句话，战刃消除了脚步声走到保健室门口，然后背向着两人。

“但是，就算你们最终不相信我……单单肯听我说到最后……已经很感谢你们了，雾切，还有不二咲。”

以自己独特的风格道谢之后，她看着躺在床上呼吸尚浅的苗木。



“苗木君……让他就这样静养……醒来的话，食堂和备品室有运动饮品，请对他进行经口输液……不是，请喂他喝下去……”

“可以是可以……不过战刃，你接下来准备怎么办？”

面对雾切的提问，她的背脊一瞬间僵硬了一下，然后说道：

“绝望……”

“？”

“我必须让盾子……感受到绝望……”

战刃一边打开门，一边自言自语似地说着。

“因为我能办到的，只有这个了……”

“不，你还有其他能办到的事。”

“？”

战刃停下了脚步，而雾切对着她的背影说道：

“至少在你与黑白熊交手的时候，不管那个黑白熊是江岛盾子还是斑井别式，应该都没法对苗木君下手。”

“……”

“虽然我并没有完全相信你，但在不想让苗木君死掉这一点上，我们应该能保持合作。这与以抛弃苗木君为前提的斑井别式是不同的，对吧？”

“……对不起。我不是很清楚合作是怎么一回事……”

露出抱歉的眼神，低头一礼后，战刃离开了保健室。

“但是，那个……我会努力的。”

战刃离去后，保健室的门再次关上。

“……很抱歉，让你卷入了危险的情况呢。”

雾切一边在脑海中整理着战刃透露的庞大情报，一边向着正在黑白熊残骸前作业的不二口关说道。而不二口关则颤抖着慢慢朝向雾切。

“那，那个……关于刚才叫战刃的那个人所说的话……”

看着脸色惨白说出这话的不二咲，雾切安慰他道。

“她说的那些话，现阶段还无法判断真伪。所以没必要毫无来由地感到恐惧。”

但是不二咲却摇了摇头，将目光定在自己的笔记本画面上。

“那些话……我、我认为是真的……”

“……有什么根据吗？”

“那个，关于黑白熊……果然是从外部进行操作的……”

将黑白熊内部系统的一部分连接上电脑，查看了制御芯片内部数据的不二咲——作为“超高校级的程序员”，注意到了异常的情况。

“其中所使用的制御程序的一部分……是预计离完成还要花上一年左右时间的系统……”

之后的言语，似乎因为过度的恐惧而无法说出口。

“……还不能断定吧。也许是有非常相似的程序在暗中被完成了……”

雾切通过寻找其他的可能性，避免轻易地得出“确定”的结论。但是，不二咲却更加用力地摇着头说道：

“那个……不是这样的……这个程序我非常眼熟……”

看着拼命抑制住自身的颤抖，战战兢兢注视画面的不二咲，雾切恍然大悟，问道：

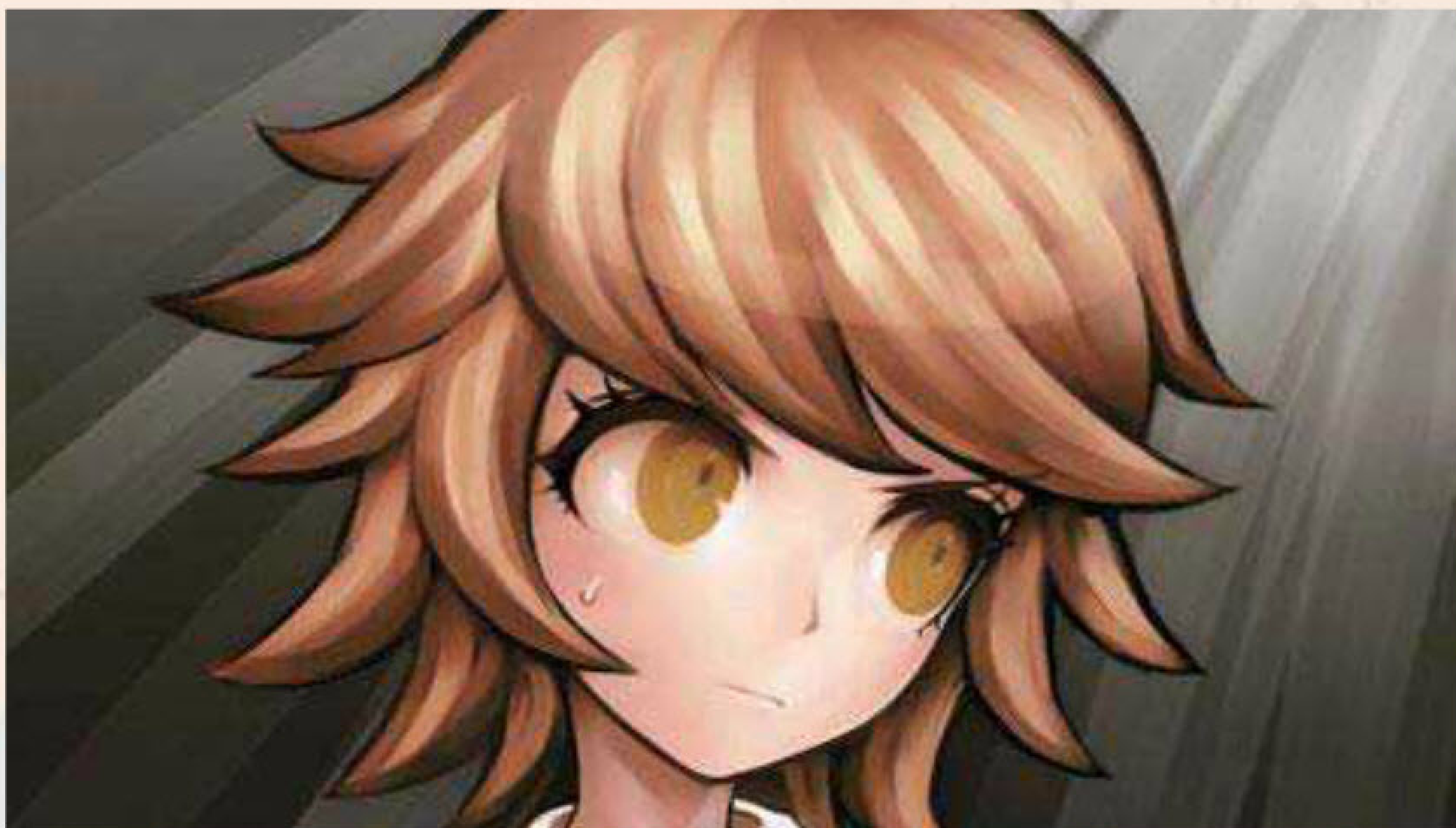
“莫非，制作这个程序的人……”

“……”

“是你吗，不二咲……”

面对雾切的言语，“超高校级的程序员”轻轻地，点了点头。

（未完待续）





文 苍穹 美编 sienna

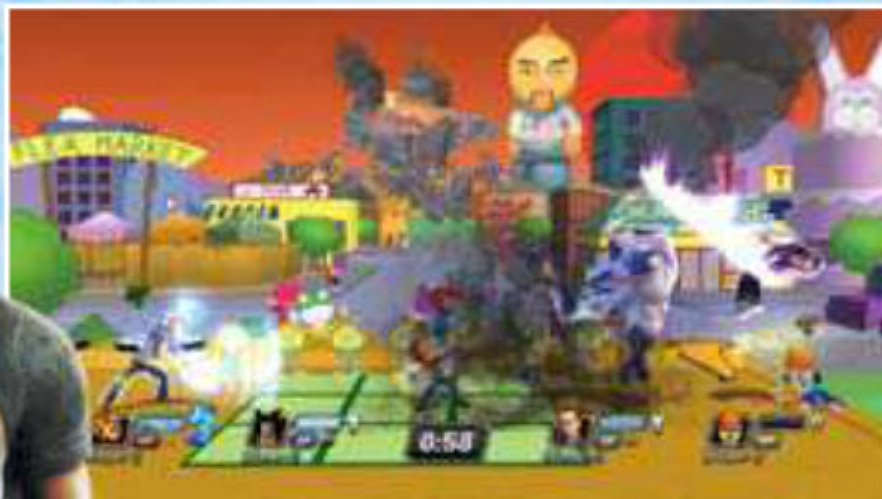
PSV	ACT	动作・对战
索尼全明星大乱斗		
PlayStation All-Stars Battle Royale		
SCEA	美版	预定2012年11月20日
1～4人	39.99美元	对应周边未定

这款集合了PS平台众多游戏明星的乱斗作品近日又公布了更多的参战角色，虽然系统方面的要素目前公开得并不多，但如此强大的明星阵容，就足以让拥有PSV的玩家们期待了。

新老人气角色齐聚一堂！跨越作品隔阂的喧哗乱斗！



柯尔


▲柯尔的超能力可攻可守，电流聚集在腿部时还可以快速移动。


▲除了电流外，柯尔还能发射冰柱甚至是控制龙卷风。

《无名英雄》系列

原本只是一个普通的邮递员，在一次送递过程中包裹却突然爆炸，柯尔也阴差阳错地获得了超能力。

▼除了“混沌之刃”外，奎托斯还能使用其他的武器。





奎托斯


▲《战神》的经典场景，背景中的许德拉还能与场上的角色发生互动。

《战神》系列

曾是勇猛无畏的斯巴达勇士，却因战神阿瑞斯的阴谋而亲手杀害了妻女，此后奎托斯便踏上了弑神的道路。



▲多罗在游戏中有忍者、恶鬼等不同的换装。

内森·德雷克

《未知海域》系列

职业是财宝猎人，德雷克极具冒险精神，同时对宝藏非常执着，他在探寻宝藏的途中也解开了许多谜团。



▲多罗和库罗竟敢挑战三岛平八老爷子……

多罗

《到哪里都在一起》系列

全名“井上多罗”，是一只梦想成为人类的白猫，喜欢的食物是金枪鱼的中腹，此次参战的目的是为了更加了解人类。



▲德雷克船长的基本武器是枪械，有冲锋枪、榴弹枪等等。



▲行动迅捷的史莱能在隐身后向对手发动突然袭击。



啪啦啪

《到哪里都在一起》系列

头上的针织帽和手中的麦克风都是其标志，口头禅则是“我能做到”。除了音乐外，滑板也是啪啦啪的拿手好戏。

▼啪啦啪在游戏中的形象比较纸片化，这也很忠于原作。





史莱·库柏

《狡狐大冒险》系列

出生于怪盗世家的雄性浣熊，史莱也继承了家族的传统和传家宝——金色钩杖，在同伴的配合下盗走了众多珍宝。

简单爽快的玩法

游戏的目标是在限定时间内尽可能地击倒对手并设法保全自己，规则简单，操作也很容易上手，只要按□、△、×键配合摇杆，就能使出丰富多彩的招式。每名角色拥有各自的特性，在不断攻击蓄满能量槽后，还能发动大威力的“超级攻击”。





▲角色头像边的蓝色槽即表示能量槽，每攒满1条数字增加1。

◀“超级攻击”可以理解为格斗游戏的“超必杀技”，效果极为华丽！

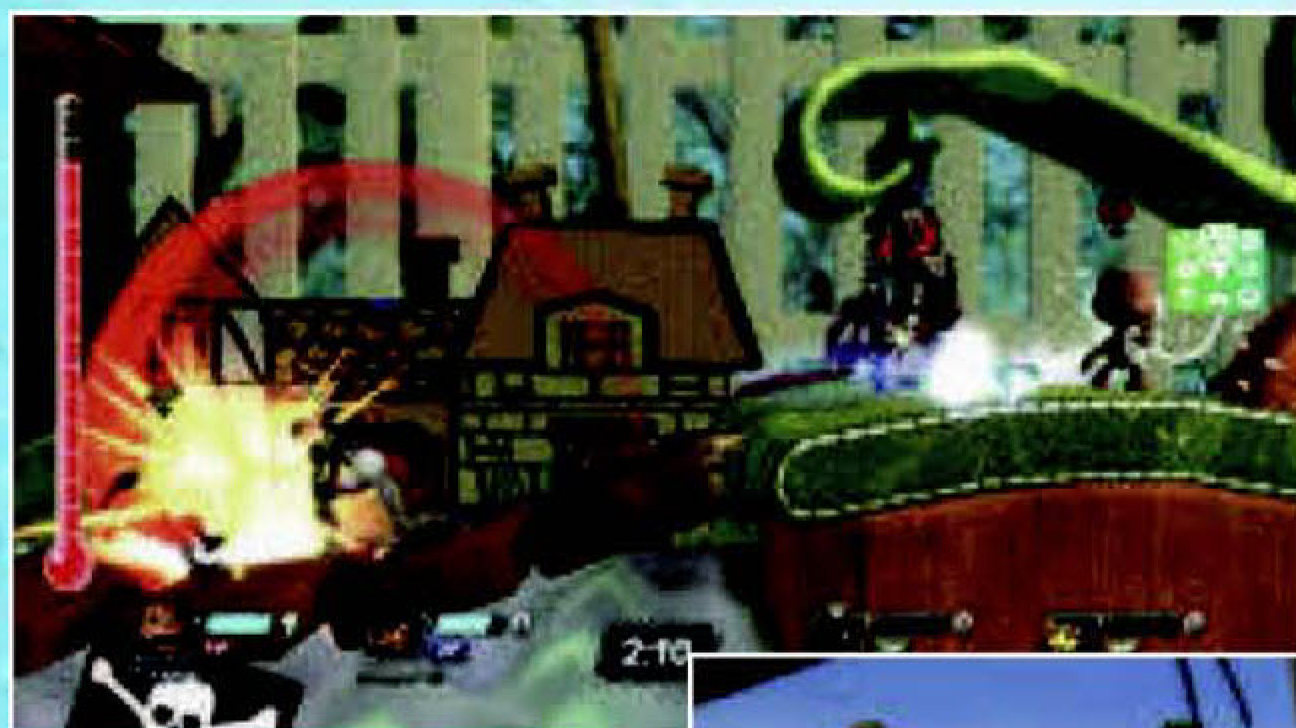
交叉游戏功能

本作同样对应PS3和PSV的“交叉游戏”功能，除了支持跨平台展开在线对战外，存档和DLC资料也完全通用，让玩家能不受平台局限地感受游戏的魅力。





▲▶既有4人混战，也有两人单挑的玩法。



▲画面左侧的这条“温度计”的具体功能尚不明朗。



▲雷电VS但丁！两个使剑的好手打得刀光四溅。



▼造型不太受亚洲玩家欢迎的新版但丁被麻布仔撞飞……

▼本场景中的巨大哈迪斯同样是来自“《战神》系列”。





更多知名角色确定参战！

大老爹
《生化奇兵》系列

但丁
《鬼泣》

胖公主
《胖公主》系列

邪恶柯尔
《无名英雄》系列

斯派克
《捉猴啦》系列

三岛平八
《铁拳》系列

拉迪克上校
《杀戮地带》系列

雷电
《潜龙谍影》系列

杰克和达斯特
《杰克和达斯特》系列

麻布仔
《小小大星球》系列

瑞奇与叮当
《瑞奇与叮当》系列

小丑
《烈火战车》系列

丹尼尔
《骷髅骑士》系列



更有丰富的角色服装提供下载！

文 胧月 美编 sienna

从主人公麻布仔往下，《小小大星球》的各项要素均个性十足，角色、动作性以及关卡设计在世界范围内都获得了良好的评价。对关卡进行自行设计的系统在本作中得以保留，此外还追加了针对PSV的触摸、陀螺仪等功能的新玩法，下面就来一探究竟吧。



PSV	ACT	动作·平台
小小大星球		
リトルビッグプラネット PlayStation Vita		
SCE	日版	2012年9月20日
1～4人	3980日元	无对应周边
相关报道：Vol.189 P80		

以简单的操作展现丰富多彩的动作，攻略关卡中的各种陷阱

本作是一款卷轴类的平台类动作游戏，主人公麻布仔拥有抓、拉、跳这三种基本动作，并凭借这些动作各自的独特发挥而过关。不过关卡中到处都是陷阱，猪突猛进的玩法是无法顺利到达终点的。

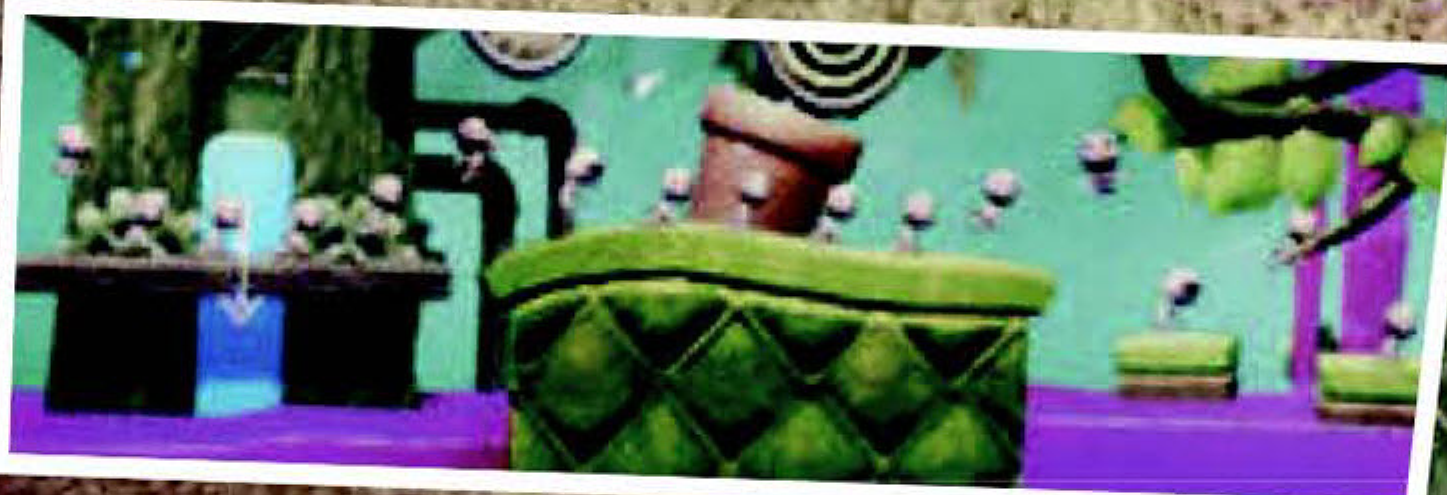
关卡对玩家的反射神经和智慧进行着双重考验

▼关卡的构成方式也不仅仅局限于横向，也会有竖向，甚至向屏幕内部纵深的关卡出现。



▶这里要以不稳定的平台为立足点跳跃过关，考验玩家的操作精度。





▲下方的粉红色液体相当可疑，小心别掉下去。



▲该机关让人想到《魂斗罗》第七关的钉爪，小心不要被它们压扁了。前面还有宽阔的悬崖，普通跳跃是无法过去的。

充分利用PSV的机能

本作还会加入很多利用到触控、动作感应等功能的操作，也能利用PSV的联网功能与其他玩家合力闯关，将PSV各方面的独特机能充分发挥到极致。



►全新平台让麻布仔的动作也大幅进化。





▲►利用动作感应和背触板能够获得更多全新的操作体验。

可爱的麻布仔与幻想般的冒险故事

标题中的“小小大星球”是地球上人们的另一个家园，为了解决该星球上的麻烦事，麻布仔便需要不辞辛劳地来回奔走。

主人公

麻布仔

身高7厘米，外形像一个布娃娃。他是小小大星球上的居民之一，好奇心旺盛，人生旅程相当传奇。









加尼巴利亚
冒险的舞台就是这颗行星

整颗星上都洋溢着热闹的节日气氛，但是因为某人作祟，导致喜悦和欢笑逐渐告别了这个星球，最终麻布仔能够让星球恢复往日的祥和景象吗？

加尼巴利亚的居民们

住在行星上的居民们同样十分卡通化，他们将如何与麻布仔的冒险发生联系，是值得关注的地方。



心地善良的少女
玛丽安·诺娃泽塔



经验丰富的司令官
肖恩·布朗



冒险的指引者
弗朗德大佐



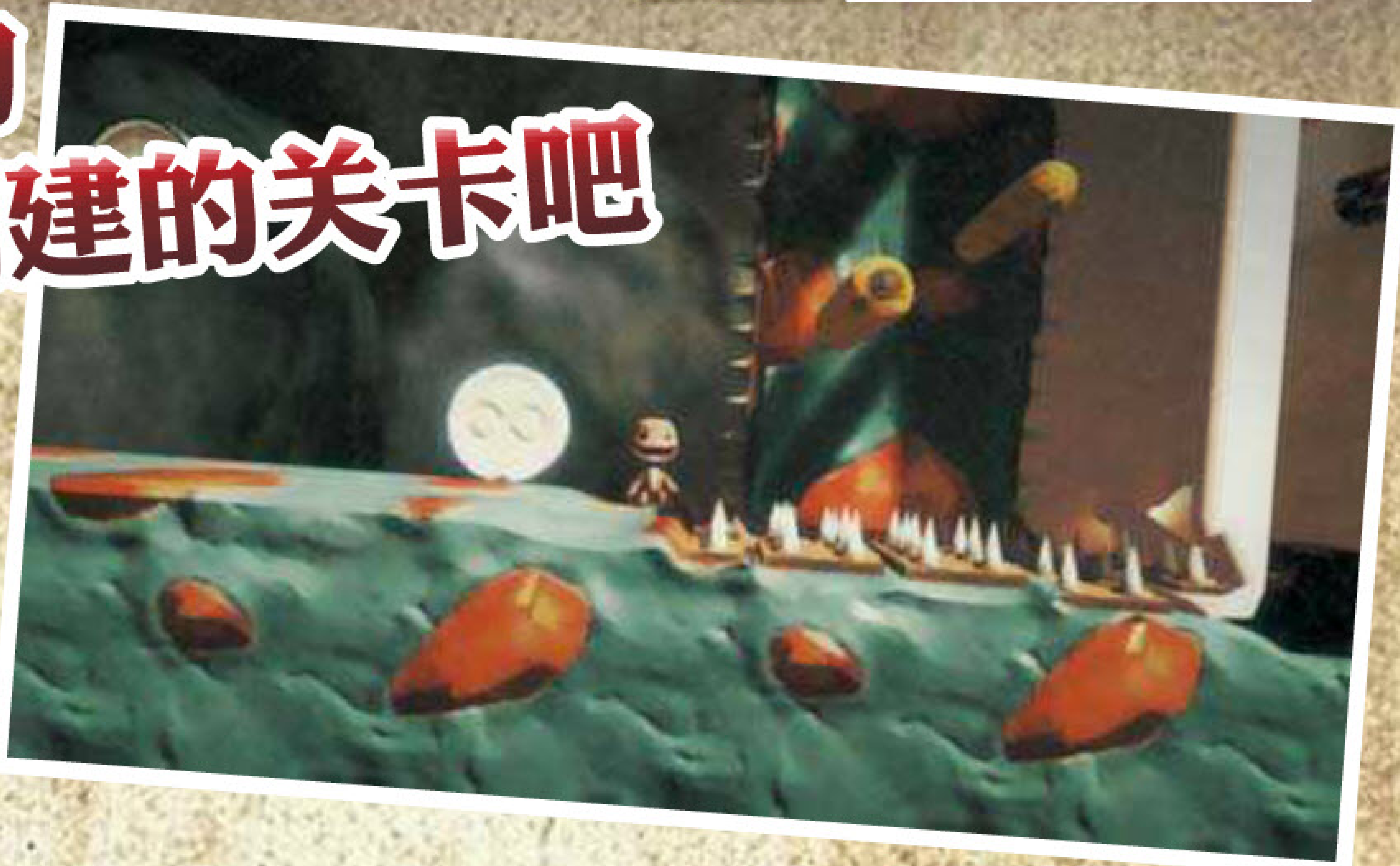






►为了阻止人偶师帕佩托马斯塔的阴谋、拯救陷入危机的星球，麻布仔展开了冒险，他将会与这个星球的居民们发生怎样的故事呢？

挑战全球的高手们所创建的关卡吧



可随心所欲地设计关卡是系列的一大特色，玩家可以将自己制作的关卡通过通信功能上传到网络，供其他玩家下载挑战。得益于此系统的存在，关卡的丰富程度堪称无限。



第一步：在通信菜单中有很多跟世界各地玩家交流的功能，如果想查看别人上传的地图，选择画面右上角的“コミュニティ”即可。



第二步：之后就能查看到玩家们上传的自创地图了，找到了想玩的地图后，只要点一下星球上显示的图标便可立即挑战。当然如果喜欢的话，也能下载到机器中。



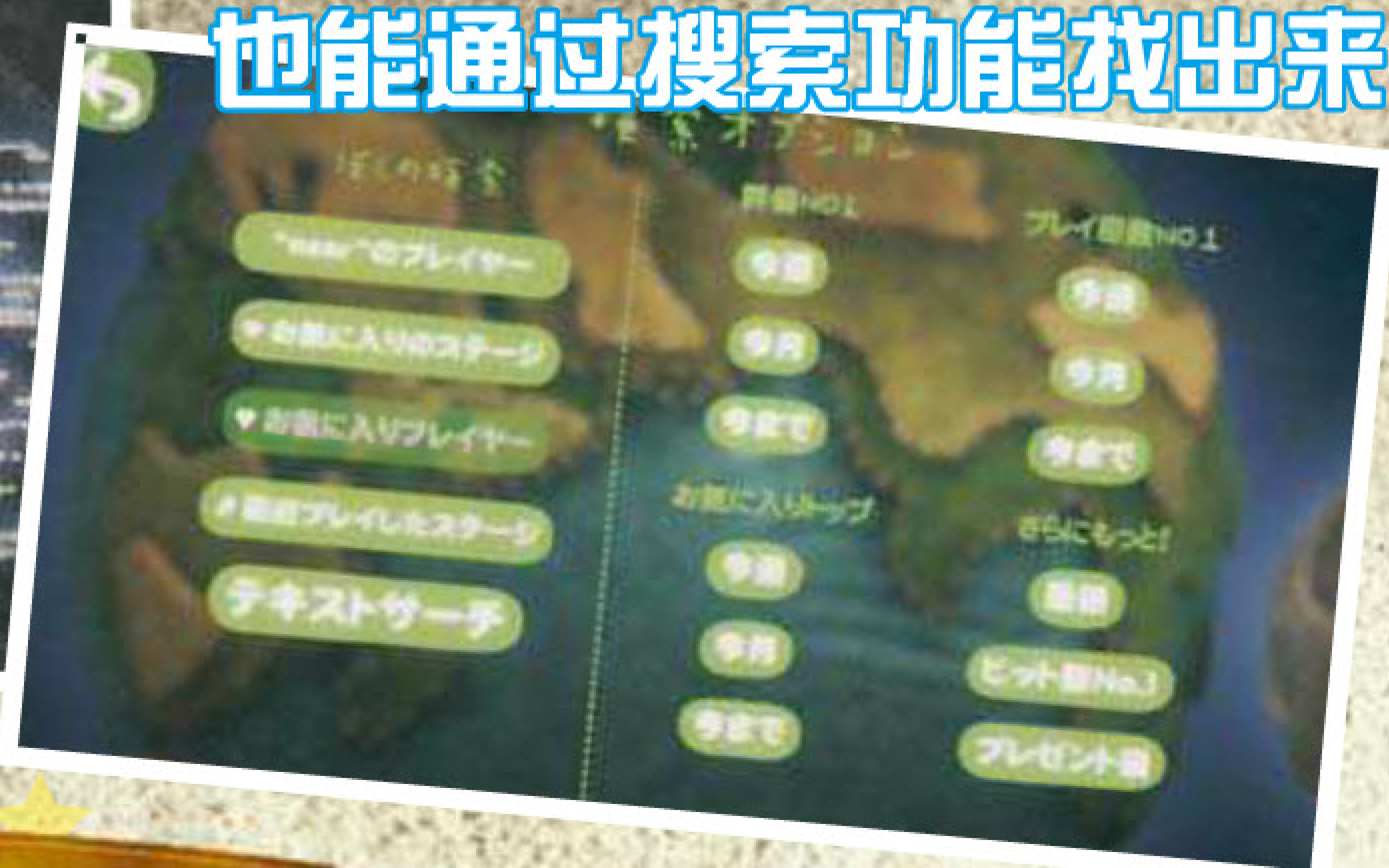
第三步：游戏的搜索功能也相当充实，可自行设定关卡长度、难度以及主题是恐怖还是有趣等，找出符合自己要求的关卡。







下载次数高的人气地图也能通过搜索功能找出来

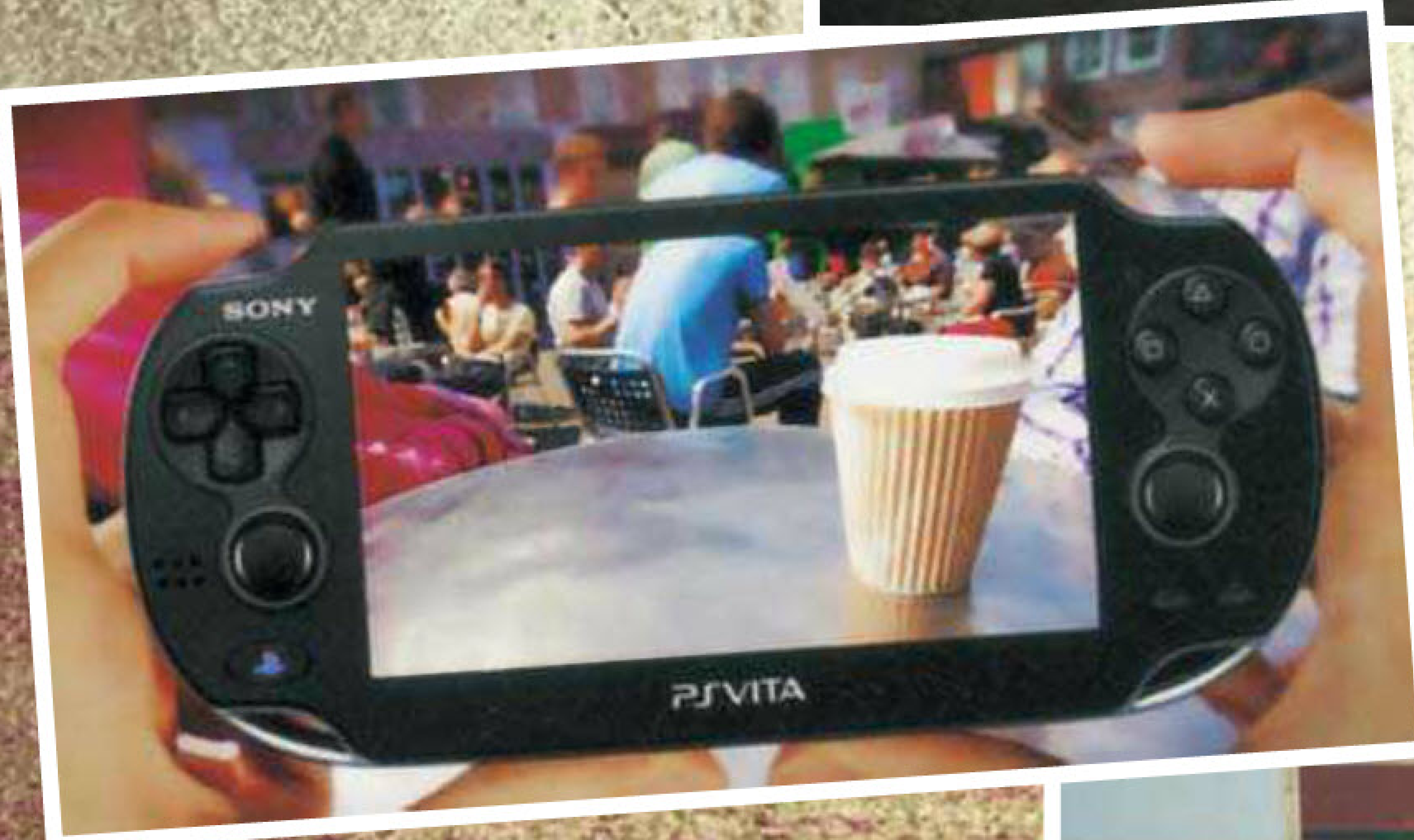


丰富的自定义素材功能

《小小大星球》的自创关卡之所受欢迎，不仅是因为游戏中提供了大量固有零件，而是允许玩家将实际生活中的素材通过PSV的摄像头和麦克风导入机器，并用于设计关卡，自由度非常高。

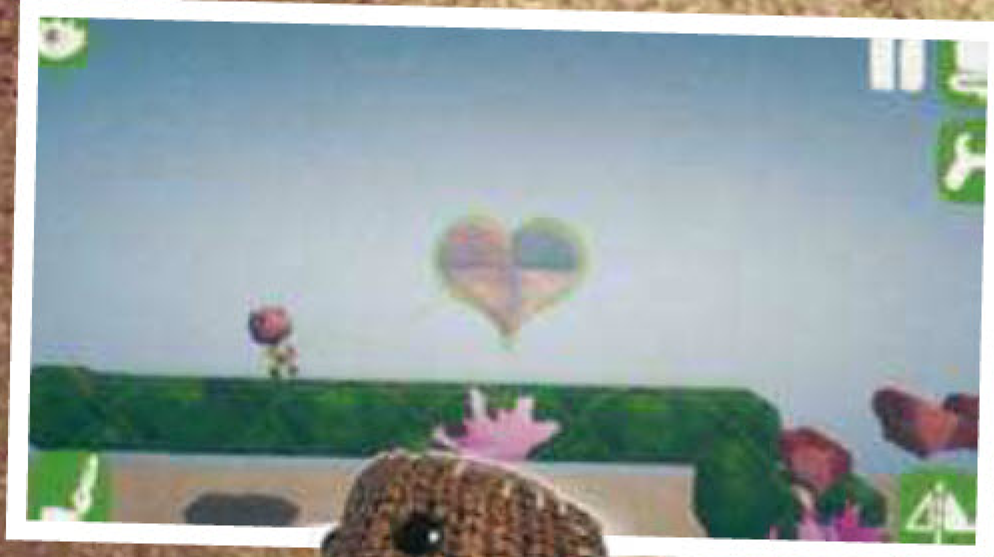


▲在故事模式中刷出的各种物件也可作为自创关卡的素材，随着游戏推进获得的道具会逐步增多，努力地收集它们吧。



◀用PSV自带摄像头轻松拍下景物，任何人都能做出独特有趣的素材。







麻布仔的服饰变化多端

换装也是本系列的一大特色，本作为大家准备了诸如女性角色、小丑服等众多换装，让玩家随意更换。除此之外，以前的作品中众多联动作品的角色服装也会悉数登场，令人期待。



打造你的独特麻布仔吧！



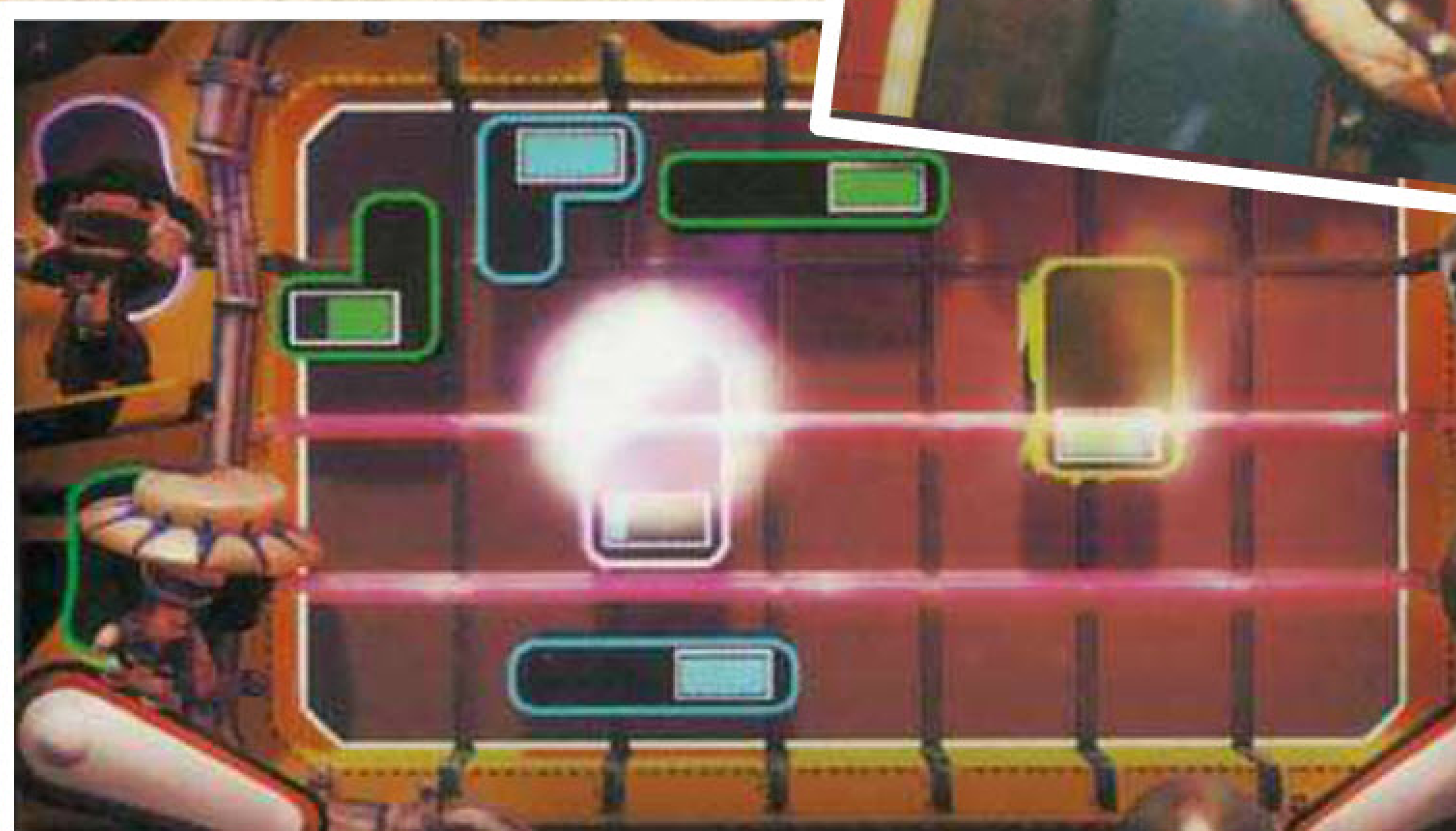


轻松简单的小游戏

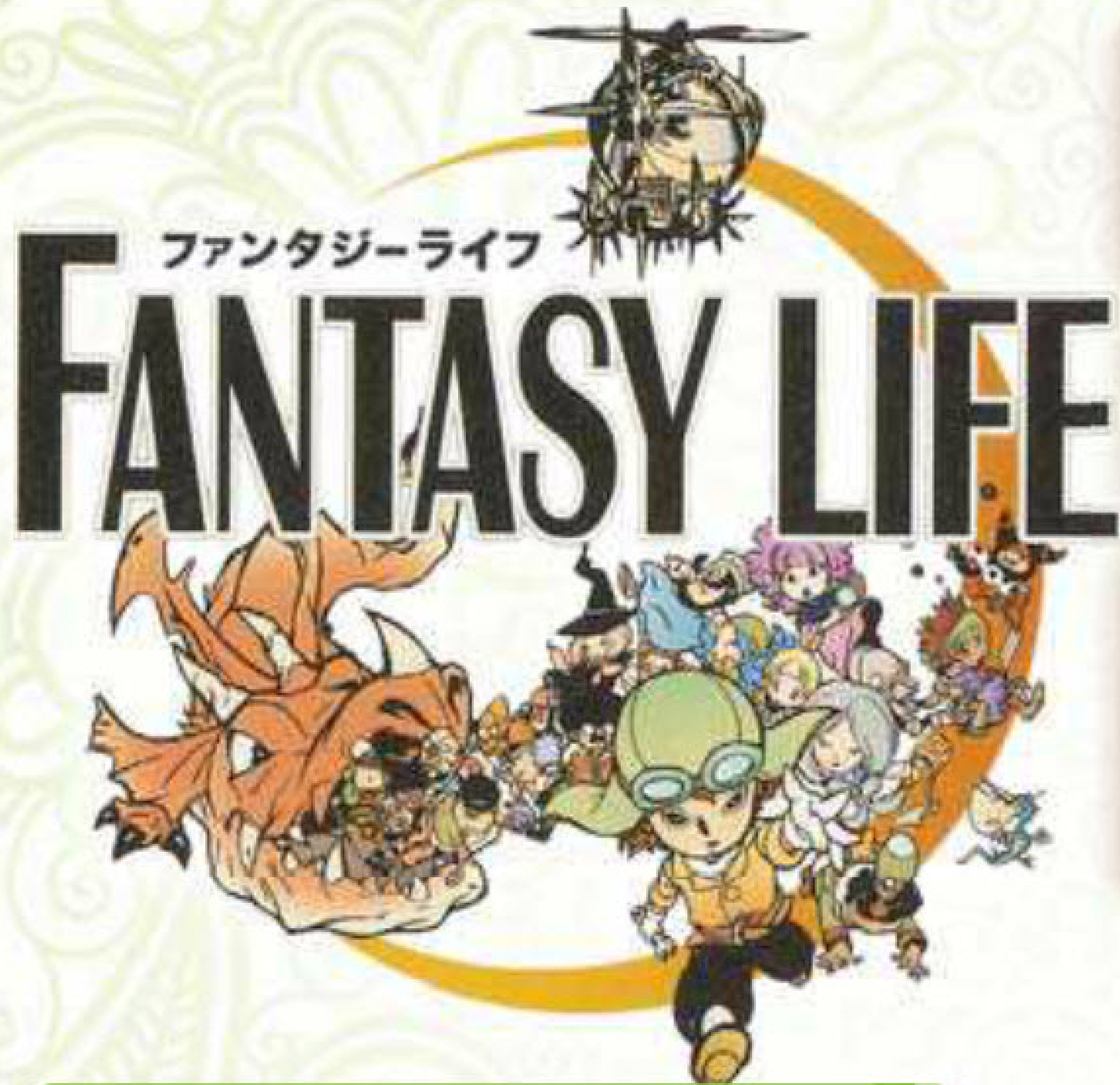
除了丰富的故事模式之外，游戏中还收录了很多轻松简单的小游戏。得益于PSV的便携性，玩家可以在乘坐公车等短暂的空闲时间中拿出来游玩。



▲在流程中收集到的钥匙可用于迷你游戏的解锁。



◀方块类、竞速类游戏一并囊括，类型丰富。





3DS	RPG	角色扮演
幻想生活		
Fantasy Life		
Level-5	日版	预定2012年12月
人数未定	售价未定	对应周边未定
相关报道：Vol.189 P70		

上次“前线”为大家介绍了《幻想生活》的重要城市范特西鲁，这一次除了继续为大家介绍丰富多彩的职业外，还将为大家介绍范特西鲁的世界中面积最大的平原“帕特鲁平原”，这里将成为玩家活动的主要舞台之一，就让我们一起看一下吧！

文 半夏 美编 澄香

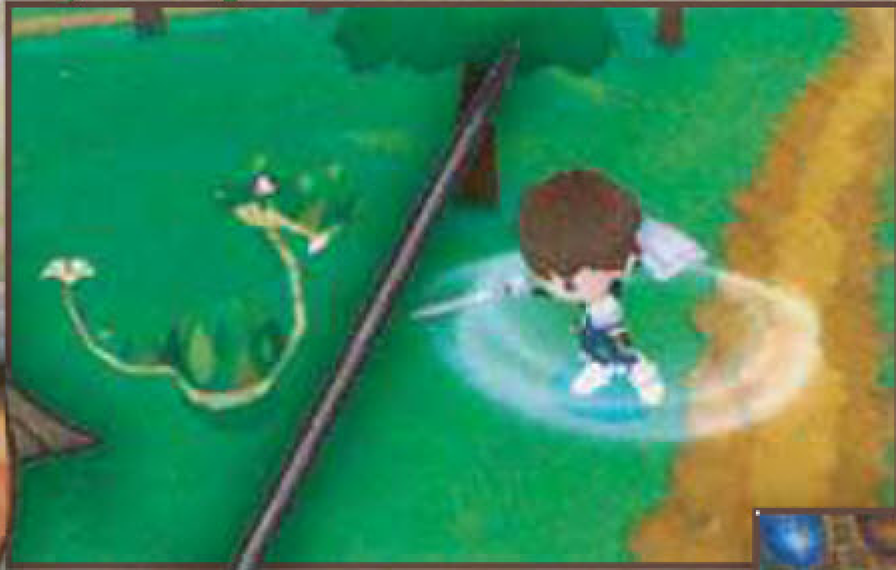
开启通往范特西鲁的大门！

王国士兵 守卫城市和平的英雄

王国士兵是所有玩家生活的小镇“克鲁布鲁克”的守护者，选择这项职业的玩家将会和做坏事的人以及怪物战斗，虽然偶尔也会有很艰难的战斗，但是能够得到小镇居民幸福的笑脸作为回报，是十分有价值的工作，也有能够和王族接近的机会哦。



▲王国士兵基本的动作是用剑攻击。将威胁居民安全的怪物一举击灭！





和同伴一起守护城市



超华丽的必杀技！



使用盾牌能够防御

猎人 和自然一起生存的人

经常在森林和平原出没捕获猎物的职业。使用弓箭能够攻击远处的怪物是他们最大的特征。累积经验的话能够发射大量弓箭消灭敌人。另外也擅长发现和采集蔬菜、水果等等。将采集到的食物运送到城市，会让大多数人都感到高兴吧。

猎人的主要动作

在王国庭院看守那里进行修行

▲猎人的师傅是王国庭院的看守，伟大的猎人伊姆卡。玩家作为见习猎人首先要学会照顾小羊。

偷偷采集蜂蜜

◀树上有巨大的蜂窝，试着采集蜂蜜的时候背后出现了巨大的蜜蜂……到底玩家有没有察觉到呢？

魔法师 能够使用令人憧憬的力量

魔法师能够使用其他人也很憧憬的能力——“魔法”。有可以放出火球或者恢复体力等各种各样的种类。熟练使用的话能够给使用武器无法造成伤害的对手以致命打击哦。但是魔法师自身并不强大，要小心不要被敌人攻击到哦。

◀梳着粉红色双马尾的女孩是魔法师可可，在聚集了梦想成为魔法师的孩子们的学校中教书，孩子们的手边有看上去就很难懂的魔法书……

以成为魔法师为目标的孩子们上学的学校

魔法师的主要动作

◀选择魔法师这个职业的玩家将会拜一只会说话的黑猫为老师，在黑猫房间摆满诡异的药品和道具。

佣兵 为自己亮剑的自由人

佣兵并不属于王国，而是从各种各样的人手中接受任务，完成之后获得报酬的战士。他们所依赖的只有自己的能力，也正因为如此他们能够不被任何事情束缚，过着自由自在的生活。

佣兵们的导师赛万提斯

▲►酒馆老板的儿子空西想要成为佣兵。看上去十分瘦弱的他究竟为什么要成为佣兵呢？佣兵们的师傅是对佣兵非常熟悉的赛万提斯。

佣兵的主要动作

刀光一闪，真空斩！

使用手中宝剑斩杀敌人！

充满冲击的一击！

怪物们休息的场所 帕特鲁平原



帕鲁特平原是范特西鲁世界最大的平原，土地广袤，绿色满溢，同时这里也是怪物们栖息的场所，只顾着看风景很有可能一不小心就被怪物袭击哦，另外在平原内有些建筑让人十分在意……

美丽的景色

被绿色覆盖的大平原上，长满了美丽的鲜花、结着果实的树木。另外还有蕴含丰富资源的河流湖泊，甚至海洋。这里是满载自然恩惠的场所。





◀大平原当然也有夜晚，能够看到和白天完全不同的景象，图上是宁静夜空下的大海。

被广阔的绿色治愈心灵

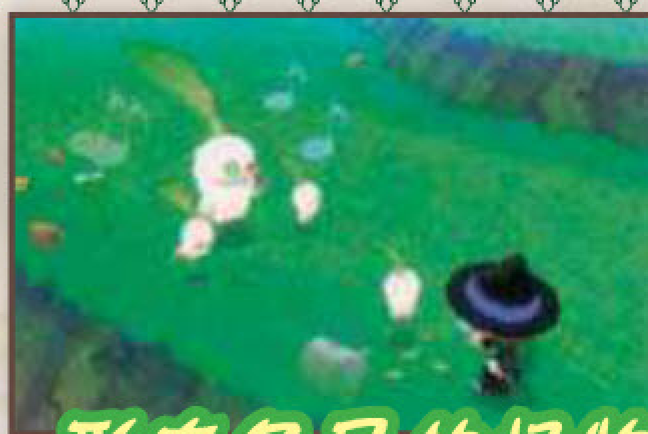
◀▲画面上是最初踏入帕特鲁平原的样子，似乎有正在巡逻的王国士兵站着，右侧图是大平原水边的样子，怪物们正在这里饮水休息，也许不要刺激它们悄悄离开会比较好？

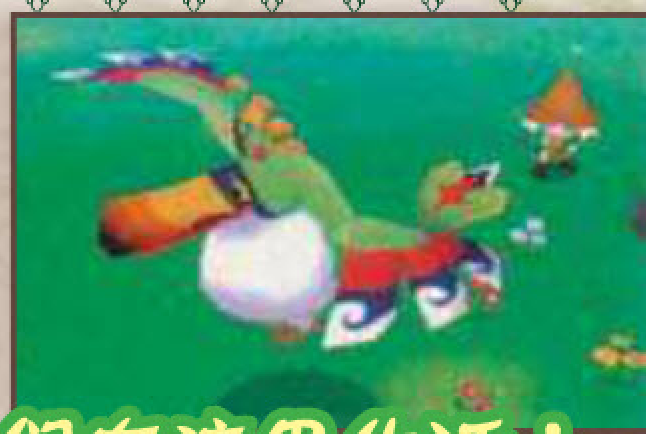
和怪物战斗

大平原上有各种各样的怪物，长得像芜菁一样的“芜菁怪”、巨大的怪鸟“玛鲁玛鲁”……和这些充满个性怪物的战斗不可避免！



▲猎人在夜晚的大平原遇到了外出觅食的大灰狼，是狩猎还是被狩猎？在这里暂时撤退也许也是明智之举。





形态各异的怪物们在这里生活！



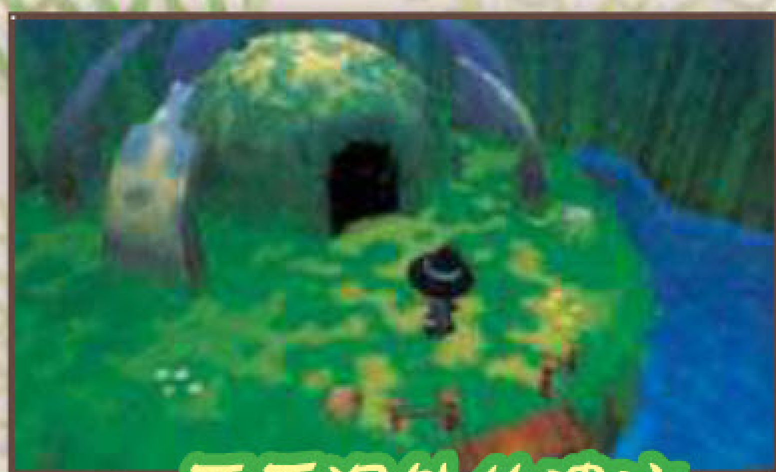
▶王国士兵遇到了头顶被染成红色有着巨大牛角的暴躁野牛。绝对是个难缠的对手，但是为了守护在大平原往来旅人的安全，只有和它一战！

和故事有关的设施

在大平原中还有许多奇特的设施，例如人们创造的遗迹、装扮漂亮的迷之家、在墓碑前久久不动的战士……各种各样神秘的建筑和人物，这些谜团都和故事有关，随着游戏的进行会逐一解明。



▲沿着平原小路一直走就能看到巨大的石造桥，似乎能够到达克鲁布鲁克，那是怎样的城市呢？



平原深处的遗迹



山丘上的小房间



▶被河流围起来的小丘上有着石质墓碑，墓碑前站立的战士和墓碑中长眠的主人有什么关系呢？

文 乌冬　美编 咕噜





连续推出了两作、以与AKB偶像妄想恋爱为题材的《AKB1/48》在粉丝间造成了不小的话题，现在系列的第三作终于公布了，同时标题还改为了《AKB1/153》，究竟标题的改变和游戏内容有什么联系，下面就来看一下吧。

PSP/PSV　AVG　文字冒险・恋爱

AKB1/153 恋爱总选举		
AKB1/153 恋爱总选举		
NBGI	日版	预定2012年12月20日
1人	7329日元	无对应周边

48家族全部组合

和前两作一样，游戏的一开始设定是AKB成员们全部喜欢上了身为主角的玩家，而玩家则需要甩掉其他成员，最后和最喜欢的一位成员达成圆满结局。并且本作最厉害的是这次登场成员不限于AKB48，连AKB48的姐妹团体SKE48、NMB48和HKT48也会登场，可攻略的成员数量达到了153人，你能干脆地甩掉152人，确实找到最喜欢的吗?

恋爱妄想加速！史上最多的女主角数量！

有姐妹团体加盟的本作，可供玩家妄想的恋爱情境也是多种多样，圣诞节和情人节这些节日自然不用说，竟然连穿婚纱和使用直升机的情境都收录了进来。



▲偶像们会通过电话和短信约玩家约会，可以说玩家每天都处于超受欢迎的状态。

偶像们都围着你转







这可不得了！？AKB48+SKE48+NMB48+HKT48=153 都将成为恋爱对象！

声音和影像全部是重新拍摄！等待玩家的是一个令人眼花缭乱的妄想世界！





◀SKE48的松井珠理奈和松井玲奈同时登场，难道可以和两人一起约会吗？

和憧憬的偶像约会

作为系列第三作，游戏中使用的素材都是全新的，153人份的影像、相片和声音等素材都经过了重新收录和拍摄，并且相片的数量以及影像的时间为游戏史上最多！





▶在游乐园与指原莉乃约会，指原的废柴属性又要爆发了？



▲系统也全面改善，玩家可享受更舒适的恋爱妄想。

“初回限定生产版 超豪华谁得BOX”的超值内容确定！

和前两作一样，这次的初回限定生产版也有着丰富的内容，光是满载AKB48、SKE48、NMB48和HKT48的影像的DVD就达到了10张，可以说是粉丝必买的版本。



初回限定生产版 超豪华谁得BOX

价格：14679日元（含税）

①《AKB1/153 恋爱总选举》游戏软件
②“AKB48”Making影像DVD（4张碟）
※收录时间：约400分钟
③“SKE48”Making影像DVD（3张碟）
※收录时间：约300分钟
④“NMB48”Making影像DVD（2张碟）
※收录时间：约200分钟
⑤“HKT48”Making影像DVD（1张碟）
※收录时间：约100分钟
⑥AKB48、SKE48、NMB48、HKT48特别泳装写真集
（预定150页以上）
⑦特制DLC码
⑧生写真随机10张
⑨特制收纳盒



偶像的神告白

当和心仪的偶像通过短信和约会来往了一定次数后，就会触发偶像对玩家告白的“神告白”结局。每个成员的神告白都是独立的影像，当然也是全新的。








■渡边麻友的神告白影像，内容很值得期待。



文 乌冬
美编 sienna



光环视频收录

3DS	SLG	模拟·育成
AKB48和我		
AKB48+Me		
角川Games	日版	预定2012年10月25日
1人	6570日元	对应邂逅通信

相关报道：Vol.182 P53

今年一下子迎来了两款AKB48题材游戏，在PSP/PSV的《AKB1/153》公布的同时，先公布的3DS《AKB48和我》的发售时间也确定在了10月25日，还有一个多月我们就能玩到本作了，这次来看看游戏的模式介绍，顺便预热一下。

Life Me模式

本作的主模式，玩家要作为AKB48研究生的一员，在三年的时间里以成为单曲的选拔成员为目标而不断努力向上爬。当成为正规成员后，还可以参加选拔总选举、握手会和猜拳大会等AKB48的例牌活动。





▲▶好像是看了AKB48的公演后才使主人公有了进入AKB48的决心。另外AKB48剧场的支配人户贺崎也登场了。

定下日程表后不断努力

身为研究生的玩家最初的目标是踏上“披露公演”的舞台，所以每天决定好日程表后，就要为剧场的成功出道而不断努力。日程表的内容包括了唱歌、舞蹈、综艺、综合练习和私人时间五个部分，每个部分提升的能力也有所不同。

- 唱歌
- 舞蹈
- 综艺
- 综合练习
- 私人时间

日程表也能交给电脑分配！









▲▶经过不断的训练后，就要进行披露公演的音乐游戏了。

当能力提升到一定以上后就能晋升为正规成员！



音乐游戏炒热舞台

成员周围的光



看准光点击



▲由于需要根据光的方向用触控笔操作，所以得看准光的动向。

►当光的颜色变化后就要用触控笔点击，时机掌握得准的话就算成功。

操作成功使演出变化

游戏的歌曲表演部分是使用AKB48的人气歌曲以及Mii进行的音乐游戏，表演中成员身边会有光通过，看准光的方向用触控笔点击，操作成功的话，演出也会更加热闹，相反操作失败的话观众的情绪则会下降。

▲成功输入后演出会更加热闹，朝完美的演出努力吧。

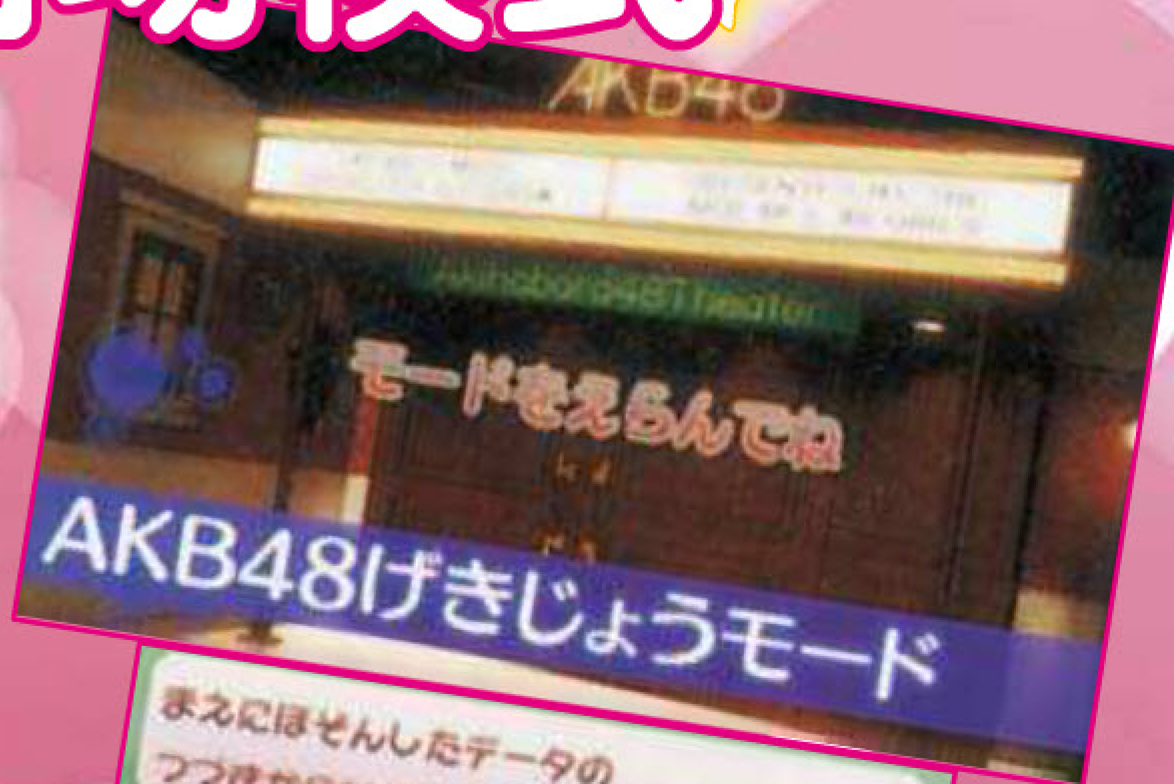


演出结束后有成绩表示

◄在Life Me模式中，音乐游戏的成功与否影响着人气数值的升降，所以一定尽可能地让演出成功。

AKB48剧场模式

在AKB48剧场模式中，玩家可以选择喜欢的曲子和场地进行音乐游戏或摄影，当然，成员的构成也是自己决定的，用非选拔成员组成队伍也成为可能。这次先介绍《言い译Maybe》、《フライングゲット》和《チャンスの顺番》三首歌。







言い译Maybe

化妆结束后直奔舞台！





◄▲AKB48正式出道的第13张单曲，制服风格的表演服装也完全再现。



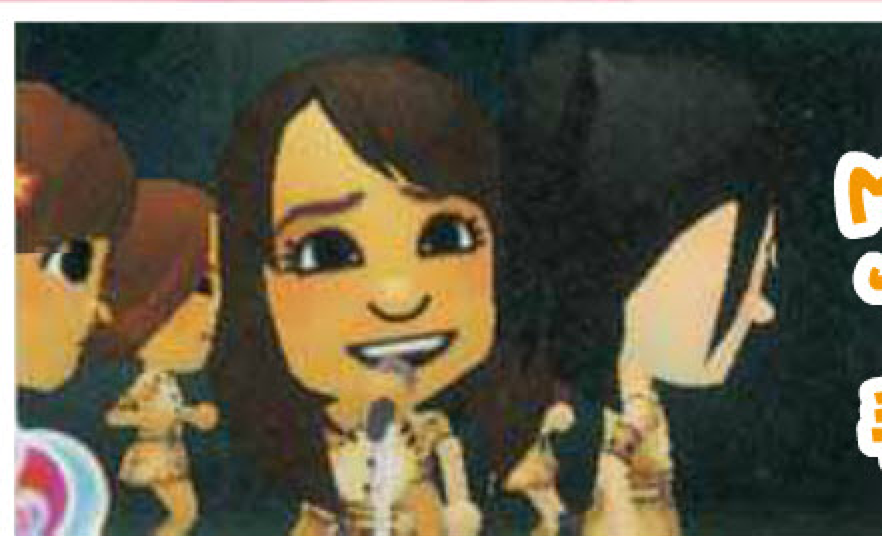
描写苦涩的单相思的歌曲



フライングゲット

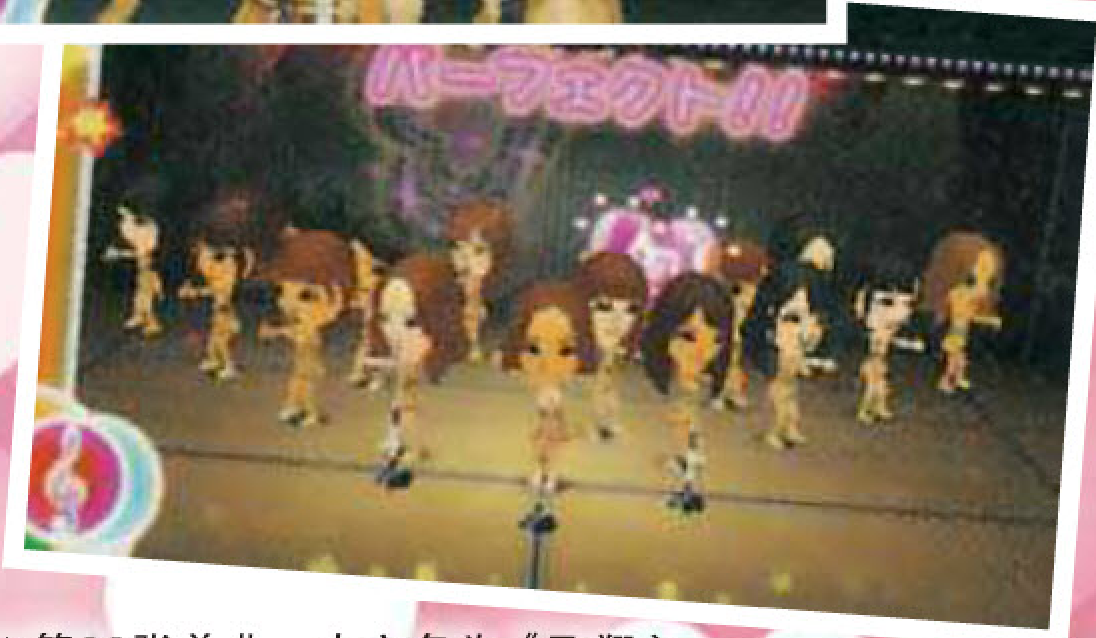
金光闪闪的服装





Mii也要“飞翔入手”！





◄▲第22张单曲，中文名为《飞翔入手》，PV服装是金色的唐装风格。

チャンスの顺番

PV为纯白色的服装



◄►第19张单曲，由第一次猜拳选拔成员演唱。







“猜拳”的名曲

とびだせ どうぶつの森™

文 半夏 美编 澄香

村中的生活满载乐趣！

在动物森林能够享受自由生活的休闲游戏立体《动物之森》，上一辑的前线中为大家介绍了全新的剧情村民，本次前线为大家带来关于在村中钓鱼、捕虫等休闲活动的具体情报，另外还有村外商店街的消息，就让我们一起来看一下吧。

3DS	ETC	其他
立体动物之森		
とびだせどうぶつの森		
Nintendo	日版	预定2012年11月8日
人数未定	售价未定	对应周边未定
相关报道：Vol.189 P67		

搬家来到动物们的村庄了





和现实时间完全一样的村子里自由生活着



不小心成为了村长，要负责村子的建设了！



和邻居们搞好关系！





◀▲动物们也随心所欲地过着每一天，和它们对话能够加深交流。

钓到大鱼！

钓鱼



▶在河岸和海边能够看到鱼影，这是有鱼在水底的证据，使用钓竿能够钓起大鱼吧！

化石挖掘



地下埋藏着不可思议的宝藏！

▲在地面有×号位置挖掘的话就能得到珍贵的化石，鉴定之后就会知道是什么种类了。

昆虫采集



◀▼飞来飞去的蝴蝶都可以使用捕虫网一口气捉住！

房间自定义

喜欢的家具能够随意摆放！

▶以宇宙为主题的家具，让朋友参观这样漂亮的房间，非常值得自豪！



▲最喜欢圆点图案，所以家具都是圆点图案，被喜欢的东西围绕着超级幸福！

亲近植物



▶摇晃树木的话就会得到掉下的苹果，把它给谁呢？

商店街有各种各样的设施和店铺！



跨过铁道的话……



就能来到商店街！

走过横穿村庄的铁路就能来到热闹的商店街，在这里聚集着各种在村子里没有的魅力小店和设施。玩家每天往返于村子和商店街，能够让日常生活更加充实！这一次的“前线”为大家详细介绍商店街中的众多店铺，也许会让你看得眼花缭乱，不知从哪逛起了呢。

狸猫房地产

营业时间
10:00 ~ 20:00

▶和狸猫先生一起决定了主角的住所，开始了在帐篷中的生活。



从玩家屋子的建设开始，到房间的扩建、屋子外观的贩卖、屋内摆设等等，只要是和住宅有关的应有尽有！一开始玩家没有住所时借给玩家帐篷居住，还需要到这里偿还帐篷的欠款，还清之后就能升级住宅，甚至扩建房屋，提升居住水平。一点点扩建，最后也许会住进豪宅也说不定?

狸猫先生转职房地产商！





会不会有你喜欢的物品呢?

▲▶家具外观的道具每天都会更新，各种丰富多彩的设计不知能否赢得你的欢心?

狸猫

前作中经营的商店转职成房地产商店！口头禅是“也不错嘛”。

园艺店

营业时间
9:00 ~ 20:00

悠闲的治愈系园艺商店

▼树懒先生也许会把内心想的事情不小心说出来，是非常缓慢的一个人，虽然对工作非常认真热情，但是会不知不觉就睡着哦……

首次登场

雷吉

非常喜欢植物的树懒先生，性格非常温厚，但是稍微有点慵懒过头了？

店主是慵懒的树懒先生！

首次登场的园艺商店，这里贩卖各种花的种子和树的幼苗等等和园艺相关的道具。种子和幼苗能够在村中任意场所种植，尽情享受园艺的乐趣！另外装饰在房间中的植物也可以在这里买到哦。

博物馆

营业时间
24小时

福子

福太

经营着博物馆的两兄妹，因为是夜行动物，所以白天都在呼呼大睡……

用自己的双手丰富展示品吧！

这里是展示生物和美术品的地方，在村中发现了新品种的化石和鱼都可以拿到这里，添加到展示品中。随着游戏的进行，猫头鹰先生管理的“企划展览室”和“博物馆商店”也会开放，这两个是系列首次登场。

◀在博物馆商店中会贩卖对展示有帮助的各种道具。

小东西商店

营业时间
8:00 ~ 22:00
*根据商店种类会有所变动



贩卖生活必需品的商店

贩卖各种日常生活不可或缺的各项日用品、道具、家具等等的商店，店主是从狐狸那里继承商店的豆狐双胞胎，他们将商店名字改成了“小东西商店”。





狐狸兄弟是豆狐的一对儿双胞胎徒弟，它们的口头禅都是模仿狐狸的。

▲▶小东西商店每天贩卖的东西都会有所不同，如果发展商店的话就会进化成超级厉害的购物中心哦！

时尚姐妹

营业时间
10:00 ~ 21:00



满载亲手缝制的时尚！

洋服、帽子、饰品、伞等各种时尚用品都能在这里找到。本作中下装也首次登场，能够享受各种自由搭配的乐趣。



刺猬姐妹分别在商店内担任引导、接待等不同的工作。

全新的村民

POINT
小鹿首次成为村中伙伴，初次登场的特蕾米竖起来的耳朵非常地可爱。





PSV	A·RPG	动作角色扮演
伊苏 塞尔赛塔的树海		
イース セルセタの树海		
Falcom	日版	预定2012年9月27日
1人	7140日元	对应周边未定

相关报道：Vol.188 P54

文 白菜 美编 咕噜

距离游戏发售还有半个月，大家的荷包是不是已经鼓鼓的了？本辑的大量新情报相信足以撩动各位FANS的心弦。期待本作的玩家们，还不赶快看过来？

全新《伊苏》的全貌在此公布！

战斗详解

在被称为“魔之领域”的“塞尔赛塔的树海”里，红发少年亚特鲁与他的同伴们即将展开新的冒险。现在先来看一下在冒险中将会用到的“技能”，自动习得新技能的“闪光系统”，以及探索树海时不可或缺特殊“个人行动”的情报。后文还有重要的“攻击属性”，以及对战斗有利的各种系统讲解。

技能

攻击命中敌人后会积累SP（技能点数）。而消耗一定量的SP就能发动每个角色固有的技能。

空驱



▲亚特鲁专用技，跳至空中后向着敌人翻滚突进，并以剑攻击。

风翼脚



▲杜庸专用技，一边升空一边用脚旋转着攻击敌人的招式。

爆炸投掷



▲卡娜专用技，以螺旋的轨迹投掷出带有火药的匕首，引发爆炸，对远处的敌人也能有效进行打击。

苍狱波



▲奥兹玛专用技，制造出停留在场上的巨大水球，水球范围内的敌人都会遭到伤害。

金钱制造



▲卡恩莉莉卡专用技，该技能命中敌人后会掉落出金钱，给予致命一击的情况下金钱掉落量还会上升。

燐月断



▲弗莉妲专用技，以无法辨识的速度来回斩击敌人，最后以突击浮空斩结束的乱舞技。

闪光系统

在与强敌的战斗中，角色将会自动习得全新的技能，并在场立即发动，这被称为“闪光系统”。通过闪光系统习得的新技能会登录在技能列表中，在菜单画面设定后，就能在战斗中使用了。



▲画面上出现“Skill Get”的字样，亚特鲁习得了新的技能，必定对当前战斗有所帮助吧。

个人行动

在冒险中，来到特定的地点或特定的物品前，会出现特别的圆形标记。此时切换为对应状况的角色，按下△键或直接点击触摸屏，就可以发动该角色的“个人行动”，来解决当前的问题。

光辉触摸



▲失去的记忆将会逐渐找回。

▲在记忆选项中可以随时进行浏览。右下角的“记忆回收率”代表着这也是收集要素之一吗？

亚特鲁的个人行动，触摸到特定地点的光辉之块，就能找回他失去的记忆。记忆的内容有过去的经历或是以前见过的人，而这些内容可以随时在帐篷菜单中进行浏览。

匕首投掷



▲卡娜的个人行动，以匕首掷向角色够不到的各种目标，造成不同的效果。例如可以切断藤蔓或绳子，打落水果，甚至将收起的吊桥放下以形成新的道路。

开锁



▲杜廉的个人行动，遇到某些特殊的上锁宝箱时，就要用到这种个人行动了。搞不好里面会有好货哦？

攻击属性

按照角色使用武器的区别，攻击属性分为“斩击”、“打击”和“射击”三种类型。三种攻击属性对于拥有不同特性的敌人，伤害会有所变化，战斗中正确地运用属性可以给敌人更有效率地造成伤害。

斩击（亚特鲁）



▲以利刃斩断敌人的类型。对于能够吸收冲击力的柔软体质能够发挥绝大的威力。

打击（杜廉）



▲给予敌人冲击力的攻击属性。对于能够弹开剑刃的坚硬体质，直接打击能够造成更大的伤害。

射击（卡娜）



▲远距离攻击类型。虽然威力劣于斩击和打击，但是能够捕捉到身手灵活的敌人，进行确实的攻击。

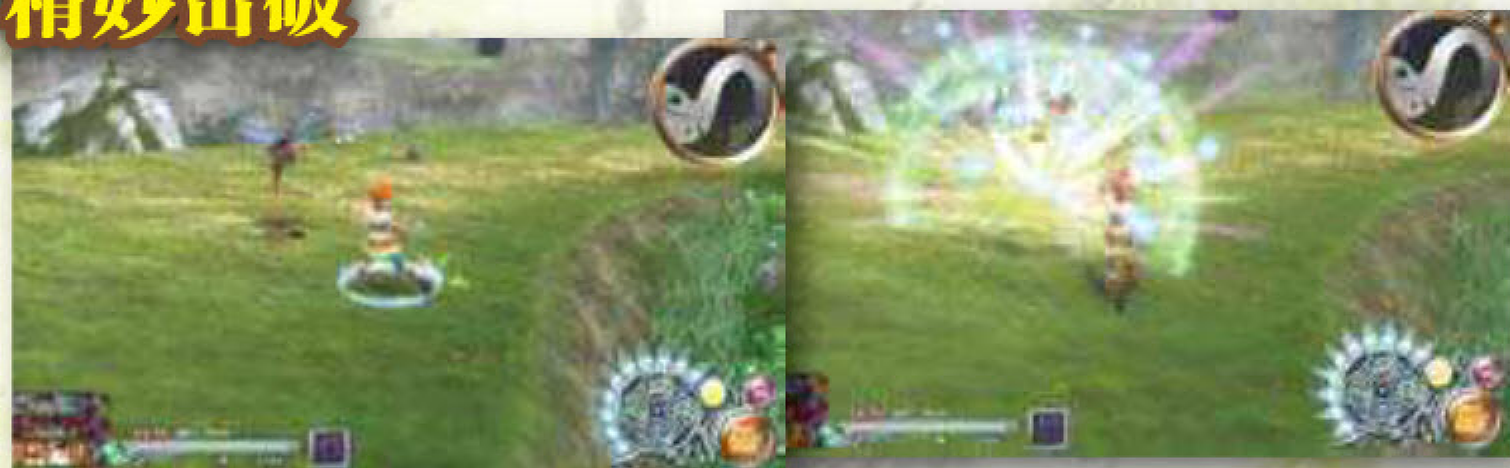
特别战斗系统

技能终结



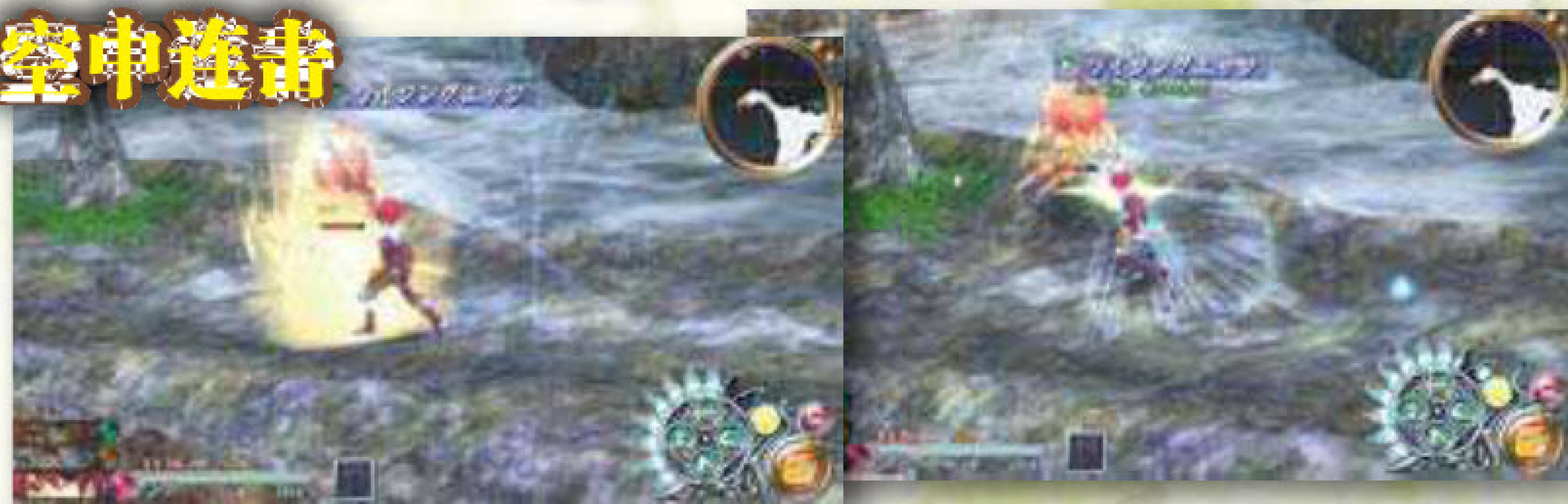
以技能攻击将敌人消灭时发动。施以致命一击的技能消耗SP量将得到50%的回复，还会出现回复少量体力的“生命能量”。

精妙击破



以对应敌人弱点的攻击属性（斩击、打击、射击）将敌人击破时，掉落的道具珍稀度会上升，获得的金钱量也会增加。

空中连击



对被打至浮空的敌人继续进行追击就会发动。空中连击中除了对敌人造成的伤害会提升以外，获得的金钱、SP和生命能量都会增加。

队伍效果



当队伍人员在三人以上时，会根据成员的攻击属性（斩击、打击、射击）组合而产生不同的效果。成员攻击属性组合为“斩・打・射”时，队伍会获得“珍稀道具出现率上升”的效果，在战斗中从敌人身上掉落珍稀道具的几率将会上升。而当组合为“斩・斩”或“打・打”这类同属性成员有两人在队伍中时，给敌人造成的伤害将会增加，即使是属性上不擅长应对的敌人也能打得轻松一些。

装备强化

在冒险中获得的素材，可以用来强化武器和防具。根据素材的区别，强化的内容也会有所区别。

武器强化



▲除了攻击力以外，还可以强化获得SP量，或是附加攻击敌人回复HP的“吸收”等特殊能力。

防具强化



▲除了防御力以外，还可以提升移动速度，或是附加减少异常状态时间的能力。

与同伴们谱写新的传说

奥兹玛 オズマ

生活在水上集落赛尔雷（セルレイ），养育圣兽“斯帕达”的一族惟一的幸存者。凭借其认真劲与热心肠，被集落的居民们所仰慕。虽然由于年轻还有些不成熟，但自己也明白这一点，有着足以自控的冷静，不过一旦牵扯到双亲或是一族的事件，就会浑然忘我。

卡恩莉莉卡 カンリリカ

仰慕着莉莎的少女。好奇心旺盛，看起来像是小孩子，但是思想却很有条理，时常让周围的人无话可说。为了成为莉莎的力量，而勇敢地付诸于行动。

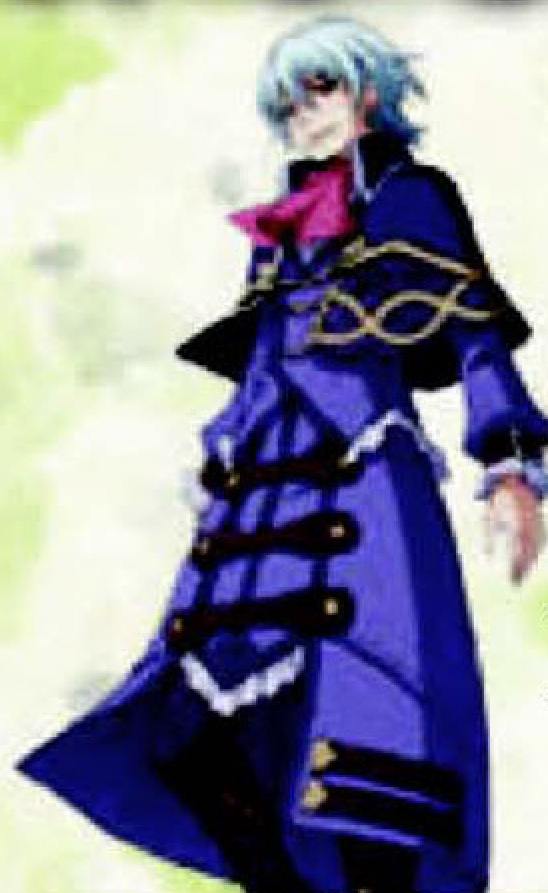
妮娜 ニナ

追随着弗莉妲，爱说话、爱管闲事的人造妖精。由于多嘴多舌，常常会被弗莉妲训一顿。似乎在构造上无法反抗弗莉妲的语言。

弗莉妲 フリーダ

达南的女战士，同时也担任着讲述上古传说的职责。以人造妖精妮娜作为搭档，操纵着哈尔巴德。性格温文尔雅，富有知性与不可思议的包容力。

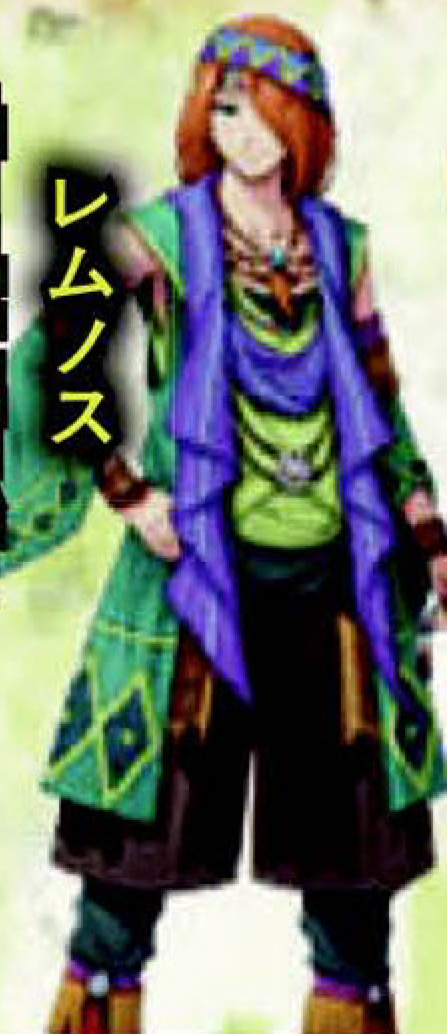
新的邂逅再掀波澜



接受罗姆帝国的命令来到塞尔赛塔的男人。虽然身材偏矮，但眼神非常锐利。作为古里泽尔达总督的辅佐，掌握着罗姆帝国正规军的指挥权。对于进行树海探索的亚特鲁，表现出友好的态度，但似乎在暗中打着另外的算盘。



在知晓历史之村达南（ダナン）担任村长。实际年龄为92岁，但外表看起来却没那么苍老。拥有大量关于过去的王朝、树海以及塞尔赛塔地区的知识。



卡娜的双胞胎弟，兴趣是制作工艺品和演奏竖琴。从写诗的兴趣爱好，发展到独自开始研究塞尔赛塔的传承。



在“始原之地”耸立的塔上独自生活的有翼人。亚特鲁在塞尔赛塔的树海丧失记忆前，似乎有跟他见过面……



树上集落科莫多（コモド）的战士兼村长，同时也是如同卡娜与雷姆诺斯的父亲一样的人物。

还有全新的场景

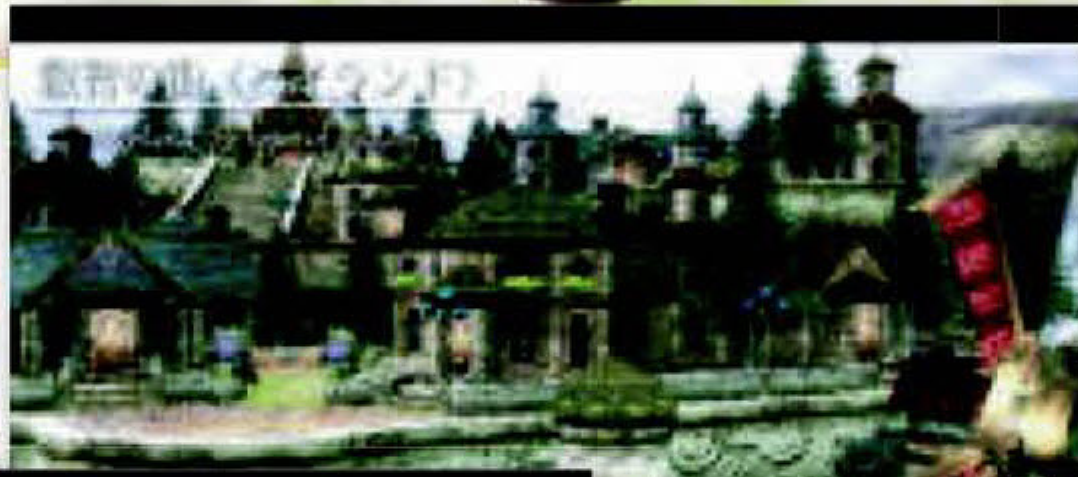
水上集落赛尔雷（セルレイ）



▲以渔业为生的集落。饲养着能够在激流中畅游的一角圣兽“斯帕达”，用以捕鱼。

知晓历史之村达南（ダナン）

▲位于无法沐浴阳光的树海深处的集落。传闻在这里生活的人们，接受了从远古传承下来的使命……



睿智之街海兰德（ハイランド）

▲建造在小小山丘上的神秘街道。虽然位于树海的深处，但却跟现代的街道毫无区别。

新作拼盘

收集更为细致的游戏信息

掌机再度被“召唤”！



PSP 召唤之夜3

サモンナイト3

◆NBGI◆S・RPG◆预定2012年10月4日◆日版

一度销声匿迹的“《召唤之夜》系列”终于有了新动作，先是公布系列正统续作《召唤之夜5》将在PSP上发售的消息，同时《召唤之夜3》和《召唤之夜4》也都将加入新要素后移植到PSP上。这次的报道先让我们来看一下即将发售的《召唤之夜3》。

《召唤之夜3》是系列第一次登陆PS2的作品，以系列异世界里的帝国为舞台，主人公原是帝国的精英军人，在退伍后当上了家庭教师，当他和所教的学生搭船前往外地的学校报道时，自己的船遭到了不明船只的袭击，最终两艘船被卷入暴风雨中，主人公醒过来后发现自己身处一个不知名的小岛上，而自己的学生则正遭到召唤兽的袭击，情急之下主人公得到了天之声的感召，用突然出现在手中的带有巨大力量的谜之剑击破了召唤兽……



▲三人合力召唤出强力召唤兽。

游戏的流程和系列一样分为文字冒险、战斗和夜会话三个部分，在文字冒险中玩家需要到不同的场所与各个角色对话推进剧情，当然登场角色都为全语音；战斗部分为战棋游戏，玩家可把喜欢的战斗单位组成队伍冲锋陷阵，用物理攻击以及召唤术与敌人展开对抗；夜会话则是系列一直以来的独特系统，在一话的最后需要选一位同伴进行夜会话，可提升该角色好感度的同时也可以对其有进一步的了解。



▲同样也是新要素之一，可在占卜师那确认同伴的好感度。



▲看过的夜会话可随时调出来回味。

新要素方面最值得注目的就是傀儡系统，有了此系统后无论是敌人还是客串角色都可以收为同伴，组成前所未有的队伍也不再是梦想，其他则还有可多人协力使出上位召唤术的支援召唤系统、随时查看夜会话和结局的收藏夹以及新绘制插画等丰富的要素。

（文：乌冬）



▲重新绘制的插画。

便宜又好玩的动作名作登场！

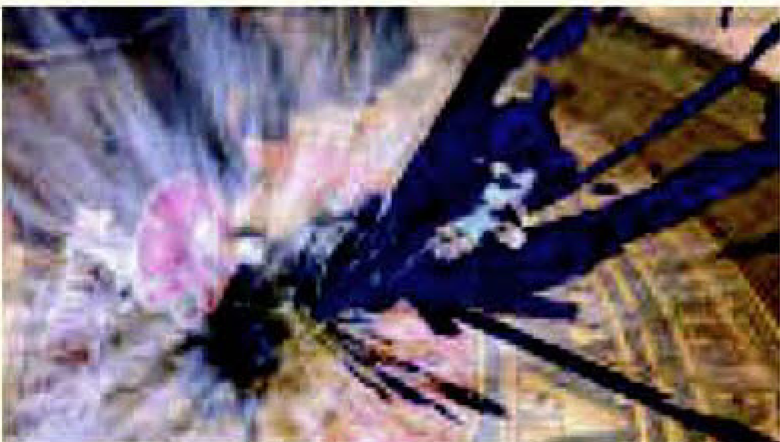


PSV 灾厄重生

マリシアス

◆Alvion◆ACT◆预定2012年秋◆日版

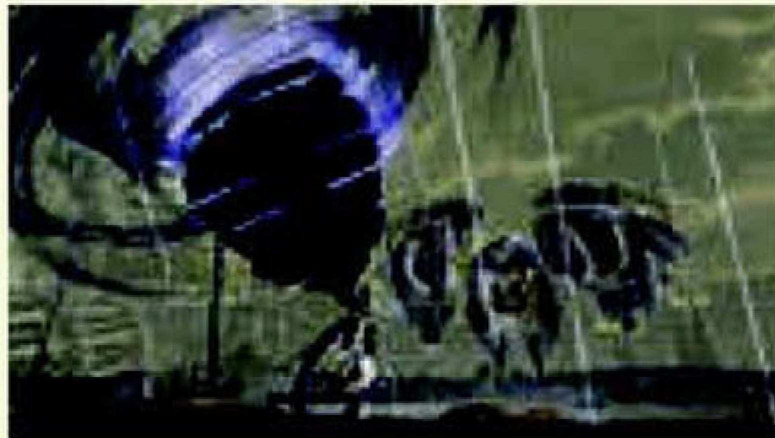
《灾厄》是2010年在PS3上登陆的下载游戏，仅售800日元的这款游戏具有优秀的画面素质和不错的手感，在玩家间小有名气。作为其复刻版，PSV的本作则保留了备受好评的幻想世界设定，全流程BOSS战的构成使得其毫无冷场。PSV版在收录原作全6关的基础上，追加了“后日谈”的新章，此外还有全新的BOSS和动作要素。





一种名为“灾厄”的强大存在即将让世界陷入毁灭，玩家身为“讨伐者”，肩负着将其打倒的重任。主人公的武器是能够变化为各种形状的灰色外套，在关卡中打倒特定的“力量保持者”，就能将其能力吸收为己用，获得新动作。目前公布的新动作有两种：其一是让外套变成巨大的锤子，对眼前的多个敌人发起总攻，是高威力的范围攻击，使用蓄力能提高该攻击的威力，有点像《MH》中的大锤；另一个是将外套变成多把枪身，对前方的敌人发射无数魔弹，令敌人无法近身。





除了全新的动作外，四名新BOSS也正式亮相，他们分别是钢王、兽王、双王和躯王，下面就来看看这些新BOSS的造型和资料。

（文：胧月）



双王

统治大陆西方帝国的双子之王，为了支配王国而开始进军，企图统一乱世。她们拥有来自西方的高速体术和超常的连携技，擅长活用机动力的接近战。一旦在她们面前露出破绽，便会遭到致命的反击。



钢王

钢王是继狂王后守护王国的上级骑士，被国民奉为实质的王。他凭借王国黄金期的遗产和钢铁机兵对抗着侵略王国的敌对势力，并按照预言等待着讨伐者的到来。擅长重火器的远程攻击，与其巨大身材不符的是，他同样擅长近距离的接近战。



兽王

统率大陆东方的边境蛮族，拥有巨大的身躯和腕力，能自由驱使传说中的巨兽作战。生性好战的他在狂王死后，率领蛮族军队向着王国东部的溪谷地带进军。外观上最显眼的是尾部的巨大块体，喷吐毒液之余，一击之下的威力相当惊人。



躯王

统领大陆北方寒冷之地的非人类王，数百年前还是一名预言者的它由于思想上出现分歧，利用多种秘术和咒术发动仪式，令自己成为不死的异形术士。它统领着数百不死族军队，占领了王国北部的神殿都市，以都市的地下祭殿为据点。触手、外套和咒器是它打败敌人的三种武器，拥有反弹攻击的能力。

灰姑娘也能变身可爱偶像！



3DS 偶像活动 灰姑娘课程

アイカツ! シンデレラレッスン

◆NBGI◆SLG◆预定2012年11月15日◆日版

本作中玩家要扮演日本第一偶像养成学校的学生，以成为学园第一的偶像为目标而努力。游戏中玩家需进行各种课程的挑战，获得服装、饰品等道具从而装扮主角，进行各种选拔，以争取到演艺工作。

游戏中角色的配件十分丰富，例如发型、发色、脸型等等都可以自定义，玩家能够调整各种细节打造符合自己心意的形象。另外也能选择歌手、演员、模特等多种多样的梦想，不同的选择会改变故事的前进方向。学园中的课程由一些迷你游戏构成，包括化妆、记背台词、表演等等，能够磨练主角成为偶像的实力，完成之后可以获得“偶像活动卡片”。收集特定卡片可以参加选拔，选拔的过程也是进行迷你游戏，成功之后就能获得相关工作，从而走向学园第一偶像的宝座。

（文：半夏）



▲立志成为学园第一偶像的女主角。



▲偶像课程甚至还有美甲，十分细致。



▲完成选拔就能获得偶像工作！

在南国的度假胜地与偶像一同嬉戏！



PSP 偶像大师 闪亮音乐祭

アイドルマスター シャイニーフェスタ

◆NBGI◆MUG◆预定2012年10月25日◆日版

距离上一作PSP版《偶像大师》发售已有三年半时间，这次重新回归的《偶像大师》依然将分为三个版本发售，十三名偶像被打散到这名为《甜蜜乐曲》、《跃动音符》和《诱人曲调》的三款游戏中，对应不同曲目。本作的最大变化当属游戏类型从侧重经营育成的SLG变成了以歌曲和舞蹈为中心的MUG，偶像们也均以二代中较为成年化的造型登场。

各版本对应偶像一览	
甜蜜乐曲	天海春香、如月千早、三浦梓、秋月律子
跃动音符	高槻弥生、水濑伊织、我那霸响、双海亚美、双海真美
诱人曲调	星井美希、萩原雪步、菊地真、四条贵音

游戏的实际界面乍一看与《轻音少女》相像，偶像们既能像往常一样在光彩夺目的舞台上载歌载舞，也能在闲适的原野上亲自组成乐队，吉他、贝斯、架子鼓齐上阵，现演现唱。操作方式与同社的《太鼓之达人》类似，节奏符号只有红蓝两色，R键或○□△×对应红色符号，L键或方向键对应蓝色符号，还有一部分操作需要长按键或同时按键。

（文：胧月）



▲从两端出现的音符向中间汇集，看准时间按键。



▶每一个版本中都收录了23分钟左右的原创动画。

危险老爷子率领1000人的朋友大军！



3DS **危险老爷子 邪（暂名）**

でんぢゃらすじーさん邪（暂名）

◆NBGI◆ACT◆预定2012年11月22日◆日版

《绝体绝命危险老爷子》是曾山一寿从2001年开始创作的漫画，现在更名为《危险老爷子 邪》继续保持着连载。剧情主要讲述身为主角的爷爷教导其孙子如何在危险的状况下求生，漫画的整体风格搞怪夸张。

该作曾游戏化并先后登陆过GBA和NDS平台，而此次的3DS版虽然还没有确定正式名称，但游戏的主题是“朋友”。在本作中玩家需要扮演这个长相猥琐的爷爷，为了救出朋友而战斗。在冒险的过程中随着救出朋友的逐渐增多，就可以让它们在战斗中发挥作用，按X键可以将它们召集起来，再按A键一起发动突击。除了原作中出场过的角色外，本作中的“朋友”总数达到了1000人，其中不少都是从热心读者处募集来的原创形象，各种搞笑和怪异的形象层出不穷，欢乐无限！

（文：苍穹）



▲游戏中的人物立绘当然是原作风格，非常搞怪。



▲爷爷在召唤朋友的同时不断蓄力，然后……



▲用“放屁大炮”将敌人打飞！（这表情也太猥琐了吧喂！）

想知道恋爱中的女孩内心吗？



PSP **糖心许愿 有限**

シュガーリィ ウィッシュ -Limited-

◆GN Software◆AVG◆预定2012年冬◆日版

本作是2011年9月由Hooksoft发售的PC平台恋爱AVG《SuGirly Wish》的PSP移植版。游戏的特点是能够以少女的角度体验陷入热恋的青春感受，话虽如此，但本作并非女性向AVG，说到底也只是在攻略过程中了解女孩子的感受。游戏的基本系统与常见的恋爱AVG如出一辙，玩家以男主角的视点推进故事，根据选项决定故事分歧，最终迎来各自的结局。而值得注目的是“少女杂谈”与“浪漫菜单”两个特别的系统。

“少女杂谈”是在游戏的一天结束后，插入的女主角视点的小章节。在女子宿舍中，少女们相互有一搭没一搭地交谈，女主角有时会回忆起今天与男主角发生的点点滴滴，玩家也可以借此了解到女主角此时的想法。而“浪漫菜单”，则是表现出各个女主角所憧憬的浪漫场景，例如“初吻最好在这样的环境下”之类的。如果能够满足她们心中的愿望，对于故事的进展是非常有利且重要的。PSP版除了在原版的基础上追加了剧情与CG插画以外，还有带角色语音的报时机能，有兴趣的玩家可不要错过。

（文：白菜）



▲本作的女主角们，玩家应该与谁见面呢？



▲妹子与宠物的组合永远那么撩动人心。



文 半夏 美编 sienna

电子歌姬首度登陆PSV平台，随着游戏的发售本作名字中"f"字母的意思终于明了，那便是"first sound"——全部歌曲均为从未收录过的新曲；"feel"——节奏模式触屏更具演奏感；"face to face"——和角色以及朋友更亲近的接触…………那么在全新的平台究竟有什么样的新玩法等着大家呢？就让我们一起看一下吧。



PSV	MUG	音乐
初音未来 女歌手计划 f		
初音ミク -プロジェクト ディウア-f		
SEGA	日版	2012年8月30日
1人	7329日元	无对应周边

基本操作

按键说明

按键	说明
方向键	移动
L/R	移动选项卡
○	确认，选择
△	试听、试穿、开启菜单
□	排序
×	取消、返回、
START	开始游戏、暂停、打开、关闭菜单
SELECT	帮助
摇杆	转动角色、拉近拉远镜头

菜单说明

选项	说明
リズムゲ-ム	节奏游戏，本作的主要模式
DIVAル-ム	角色们的房间，能够在这里触发和角色相关的各种事件
ショップ	商店，可以购买服装、家具等道具
エディット	编辑模式，可以自己设计音乐游戏
AR	AR模式，能够拍摄角色照片、观看AR演唱会等
通信	和朋友交流，下载他人编辑的乐曲或者上传自己编辑的乐曲
レコ-ド	各项记录，也能查看称号
その他	其他，可以进行各种设定、存档、返回标题

模式详解

节奏游戏（リズムゲ-ム）



节奏游戏共收录32首V家歌曲，开始时大部分歌曲都是隐藏的，只有先完成相关歌曲才会逐一开启，具体顺序见后文。歌曲难度分为EASY、NORMAL、HARD、EXTREME，最初EASY和NORMAL是可见的，完成NORMAL后开启HARD难度，完成HARD难度后开启EXTREME难度，游戏奖杯仅和NORMAL、HARD难度挂钩。全部歌曲都完成过一次（不限难度）后出现结局动画。



游戏流程



1.当前分数。
2.按键提示，根据提示按下对应按键具体可以参照右表。
3.评价和最大连击数，根据按键准确度而有不同的评价，有数字时表示当前连击数。
4.歌曲名字和难度。
5.生存槽和歌能量槽，按键评价为COOL、FINE可以累积生存槽，SAFE没有变化，其他会使生存槽减少，减到最少时游戏结束，歌能量槽决定玩家最后通关时取得的评价
6.歌词。
7.道具，当装备挑战道具或者帮助道具时会在这里显示，道具具体效果在后文说明。

符号说明

符号	对应按键
	○/→
	×/↓
	□/←
	△/↑
	○+→
	×+↓
	□+←
	△+↑
	长按○/长按→
	长按×/长按↓
	长按□/长按←
	长按△/长按↑
	快速划动屏幕（可设定为背触板）



全歌曲出现条件

曲名	EASY	NORMAL	HARD	EXTREME	出现条件
《キャットフード》	1	3	5	7.5	初期
《秘密警察》	1	3	6.5	8.5	初期
《メランコリック》	2	4	5.5	8	初期
《Weekender Girl》	2	3	4	7.5	初期
《タイムマシン》	1	3	4	7	《キャットフード》完成后
《DYE》	1	4	5	7.5	《秘密警察》完成后
《Fire◎Flower》	2	4	5	8	《メランコリック》完成后
《サマーアイドル》	3	4	6	8.5	《Weekender Girl》完成后
《ACUTE》	2	3	4	7	《タイムマシン》完成后
《トリノコシティ》	2	4	6.5	8	《DYE》完成后
《どういうことなの！？》	1	4	5.5	8	《Fire◎Flower》完成后
《Stay with me》	2	3	4	7.5	《サマーアイドル》完成后
《え？あぁ、そう。》	1	4	5	8.5	《ACUTE》完成后
《リモコン》	2	5	6.5	8	《トリノコシティ》完成后
《ハイハハイニ》	1	3	4	7	《どういうことなの！？》完成后
《WORLD'S END UMBRELLA》	2	4	5	7.5	《Stay with me》完成后
《FREELY TOMORROW》	2	4	5	7	《え？あぁ、そう。》完成后
《モノクロ∞ブルースカイ》	2	4	6	8	《リモコン》完成后
《MEGANE》	1	3	4	7.5	《ハイハハイニ》完成后
《镜音八八花合战》	3	5	7	9	《WORLD'S END UMBRELLA》完成后
《ワールズエンド・ダンスホール》	3	5	7	9	《FREELY TOMORROW》完成后
《ネトゲ废人シュプレヒコール》	2	4	6	8.5	《モノクロ∞ブルースカイ》完成后
《Nostalogic》	2	3	5	7.5	《MEGANE》完成后
《Nyanyanyanyanyanyanya》	3	5	7	9	《镜音八八花合战》完成后
《アンハッピーリフレイン》	3	5	7	9.5	《ワールズエンド・ダンスホール》完成后
《ODDS&ENDS》	2	5	6	7.5	《ネトゲ废人シュプレヒコール》完成后
《天乐》	3	4	5	8	《Nostalogic》完成后

曲名	EASY	NORMAL	HARD	EXTREME	出现条件
《神曲》	2	4	6	8	《Nyanyanyanyanyanyanya》
《ブラック★ロックシュ–タ–》	3	4	5.5	7.5	《ODDS&ENDS》完成后
《ネガポジ*コンティニュ–ズ》	2	5	7.5	10	《天乐》完成后
《Sadistic.Music∞Factory》	3	5	7.5	10	《ネガポジ*コンティニュ–ズ》、《神曲》、《ブラック★ロックシュ–タ–》完成后
《梦の续き》	1	3	5	7	《Sadistic.Music∞Factory》完成后

道具

在选择歌曲，进入等待画面之后可以选择各种道具，分为帮助道具（HELP）和挑战道具（CHALLENGE），前者能够减少游戏难度，帮助玩家通关，后者会增加游戏难度，过关后增加获得点数，合理利用能够快速积累点数，各道具具体说明如下：

种类	名称	所需点数	效果
HELP	プレイアシスト	1000 DP	SAD和WORST判定会变为SAFE最后判断为CHEAP
HELP	コンボガ–ド	3000 DP	有30次机会SAFE和SAD会变为FINE
HELP	リカバリ–	1000 DP	歌能量变为0时，有一次全恢复机会
HELP	リズムキャッチ	1000 DP	按键○或○长按提示时，只用短按→就可以，最后结果会变为CHEAP
HELP	ダブルキラ–	2000 DP	同时按下按钮的提示消失，但是最后结果不会出现GREAT以上的评价
HELP	スタ–キラ–	1000 DP	滑动按键提示按哪个都可以，但是最后不会出现GREAT以上的评价
CHALLENGE	シャイタ–ゲット	3000 DP	提示的出现比通常的要晚，最后获得的点数会变为2倍
CHALLENGE	サバイバル	4000 DP	歌能量不回复，减少量增加，最后获得点数变为2倍
CHALLENGE	サバイバルS	5000 DP	生存槽和歌能量都从1/4开始，生存槽不会回复，最后获得点数变为3倍
CHALLENGE	COOLマスタ–	10000 DP	即使FINE、SAFE歌能量也不会回复反而减少，最后获得点数变为4倍

技术区域（TECHNICAL ZONE）& 机会时间（CHANCE TIME）



在节奏游戏进行过程中有技术区域和机会时间两个比较特殊的时间段，前者出现时画面左上角会有标志，里面数字标示当前需要挑战的连击数，如果成功达到相应连击数，在技术区域结束后歌能量槽能够大幅上升，对提升评价以及顺利过关都很有帮助。机会时间出现后屏幕上下会出现两条黑色带，同时左下方出现星星槽，准确按键能够累积星星槽，在机会时间结束时会出现一个特殊的划动按键提示，此时如果星星槽已经积满且成功划动该特殊提示就会显示挑战成功，能够看到更加华丽或出现特殊事件的MV。

DIVA房间（ル–ム）

这里是角色们日常休息和生活的地方，和前作不同，本作角色房间不用单独购买，一开始便已经存在，可以从菜单移动，按△键可以打开菜单，具体如下：

选项	说明
模様替え	改变房间样子
モジュ–ル设定	更换角色形象
アイテムイベント	选择屋内摆放道具触发事件
プレゼント	赠送礼物
ガジェット	可以在这里设定闹钟、倒计时、收听游戏音乐、观看PV、进行结束时的迷你游戏、查看读取时的图片和OP动画，一开始不会开放，需购买过相关家具后才会开放
イベントコレクション	查看房间内事件收集状况
亲密度	查看角色亲密度
别ル–ムへ移动	移动到其他房间



事件（イベント）



通过送礼或者特殊时间进入房间能触发角色相关事件，非常有趣。另外房间内摆放了特殊的道具后在菜单选择，“**アイテムイベント**”之后选择道具也能触发道具相关事件。具体事件如下：

事件名	发生房间	条件
キ–ボ–ドを弾いてみよう	不限	アイテムイベント中选择キ–ボ–ド
ギタ–コンサ–ト开催	不限	アイテムイベント中选择ギタ–
大きくな–れ!	不限	アイテムイベント中选择观叶植物
甲冑と胜负(甲冑金)	不限	アイテムイベント中选择甲冑（金）
甲冑と胜负(甲冑银)	不限	アイテムイベント中选择甲冑（银）
いい香り！(花瓶 绿)	不限	アイテムイベント中选择花瓶（绿）
いい香り！(花瓶 黄)	不限	アイテムイベント中选择花瓶（黄）
いい香り！（花瓶ピンク)	不限	アイテムイベント中选择花瓶（ピンク）
金鱼にあいさつ（赤金鱼）	不限	アイテムイベント中选择金鱼钵（赤金鱼）
金鱼にあいさつ（黑金鱼）	不限	アイテムイベント中选择金鱼钵（黑金鱼）
金鱼にあいさつ（白金鱼）	不限	アイテムイベント中选择金鱼钵（白金鱼）
タッチ、ミクペ–パ–トイ	ミクル–ム	アイテムイベント中选择ペ–パ–トイ(ミク)
タッチ、リンペ–パ–トイ	リンル–ム	アイテムイベント中选择ペ–パ–トイ(リン)
タッチ、レンペ–パ–トイ	レンル–ム	アイテムイベント中选择ペ–パ–トイ(レン)
タッチ、ルカペ–パ–トイ	ルカル–ム	アイテムイベント中选择ペ–パ–トイ(ルカ)
タッチ、KAITOペ–パ–トイ	KAITOル–ム	アイテムイベント中选择ペ–パ–トイ(KAITO)
タッチ、MEIKOペ–パ–トイ	MEIKOル–ム	アイテムイベント中选择ペ–パ–トイ(MEIKO)
ミクフィギュア观察！	ミクル–ム	アイテムイベント中选择フィギュア(ミク)
リンフィギュア观察！	リンル–ム	アイテムイベント中选择フィギュア(リン)
レンフィギュア观察！	レンル–ム	アイテムイベント中选择フィギュア(レン)
ルカフィギュア观察！	ルカル–ム	アイテムイベント中选择フィギュア(ルカ)
KAITOフィギュア观察！	KAITOル–ム	アイテムイベント中选择フィギュア(KAITO)
MEIKOフィギュア观察！	MEIKOル–ム	アイテムイベント中选择フィギュア(MEIKO)
本日の运势は……（大凶）	不限	アイテムイベント中选择おみくじ箱
本日の运势は……（小吉）	不限	アイテムイベント中选择おみくじ箱
本日の运势は……（大吉）	不限	アイテムイベント中选择おみくじ箱
マイクパフォ–マンス	不限	アイテムイベント中选择マイク
なりきりガンマン对决	不限	アイテムイベント中选择ト–テムポ–ル
どのケ–キを食べる?	不限	アイテムイベント中选择ケ–キセット
仁义なき攻防战	不限	アイテムイベント中选择ポ–タブルゲ–ム
ネギネギサドンデス！	不限	アイテムイベント中选择ネギ脱出！
お味はどう?	不限	アイテムイベント中选择ティ–セット
みんなでハイチ–ズ！	不限	アイテムイベント中选择一眼レフカメラ
锅奉行と呼ばないで	不限	アイテムイベント中选择寄せ锅
イッツアマラカスショ–！	不限	赠送マラカス
どっちから食べる?	不限	赠送たい焼き
ノンストップおすし	不限	赠送マグロの寿司
うちわでフルスイング！	不限	赠送うちわ
はい、あ–ん	不限	赠送オムライス
びっくり箱でびっくり！	不限	赠送びっくり箱
ごくごく……ぷはあ！（オレンジジュ–ス）	不限	赠送オレンジジュ–ス
ごくごく……ぷはあ！（アイスコ–ヒ–）	不限	赠送アイスコ–ヒ–
ごくごく……ぷはあ！（メロンソ–ダ）	不限	赠送メロンソ–ダ
スウィ–ツタイム（マカロン）	不限	赠送マカロン
スウィ–ツタイム（クッキ–）	不限	赠送クッキ–
スウィ–ツタイム（ド–ナツ）	不限	赠送ド–ナツ
愈しの时间（ヒマワリ）	不限	赠送ヒマワリ
愈しの时间（チュ–リップ）	不限	赠送チュ–リップ
愈しの时间（マ–ガレット）	不限	赠送マ–ガレット
ぬいぐるみ披露(クマ)	不限	赠送クマのぬいぐるみ
ぬいぐるみ披露(ウサギ)	不限	赠送ウサギのぬいぐるみ
ぬいぐるみ披露(ネコ)	不限	赠送ネコのぬいぐるみ
书道一段「待遇改善」	KAITOル–ム	赠送书道用半纸
书道二段「自宅警备中」	レンル–ム	赠送书道用半纸

书道三段　「歌が好き」	MEIKOルーム	赠送书道用半纸
书道四段　「マジ天使」	ミクルーム	赠送书道用半纸
书道五段　「映画化决定」	ルカルーム	赠送书道用半纸
书道六段　「殿堂入り」	リンルーム	赠送书道用半纸
ノリノリタンバリン	不限	赠送タンバリン
指挥者に合わせて	不限	赠送乐谱
ハリセンでおしおき!	不限	赠送ハリセン
气分は艺术家 Good ミク	ミクルーム以外	赠送スケッチブック
气分は艺术家 Bad ミク	ミクルーム以外	赠送スケッチブック
气分は艺术家 Good リン	リンルーム以外	赠送スケッチブック
气分は艺术家 Bad リン	リンルーム以外	赠送スケッチブック
气分は艺术家 Good レン	レンルーム以外	赠送スケッチブック
气分は艺术家 Bad レン	レンルーム以外	赠送スケッチブック
气分は艺术家 Good ルカ	ルカルーム以外	赠送スケッチブック
气分は艺术家 Bad ルカ	ルカルーム以外	赠送スケッチブック
气分は艺术家 Good KAITO	KAITOルーム 以外	赠送スケッチブック
气分は艺术家 Bad KAITO	KAITOルーム 以外	赠送スケッチブック
气分は艺术家 Good MEIKO	MEIKOルーム 以外	赠送スケッチブック
气分は艺术家 Bad MEIKO	MEIKOルーム 以外	赠送スケッチブック
ハッピーバースデーミク!	ミクルーム	ミク生日时进入房间
ハッピーバースデーリン＆レン!	リンルームまたは レンルーム	リン・レン生日时进入房间
ハッピーバースデールカ!	ルカルーム	ルカ生日时进入房间
ハッピーバースデーKAITO!	KAITOルーム	KAITO生日时进入房间
ハッピーバースデーMEIKO!	MEIKOルーム	MEIKO生日时进入房间
ハッピーバースデートウユー!	不限	ミク生日时进入房间

角色生日一览

角色	生日
初音ミク	8月31日
镜音リン・镜音レン	12月27日
巡音ルカ	1月30日
KAITO	2月17日
MEIKO	11月5日
プレイヤー	プロフィール中设定的日期

触摸



本作结合PSV机能添加了触摸模式，在DIVA房间中点击角色就能进入，可以触摸角色脸颊、头、背等部位。快速点击表示敲击，划动表示抚摸。如果做了角色讨厌的动作可是会让好感度下降的哦。一般选择触摸角色脸颊或者头部，当产生星星，并有提示音时，表示触摸正确，持续触摸直到角色睁开一只眼睛时快速停止就会显示触摸成功角色心情和好感度都会上升（如果不停止也会让角色厌烦，好感度下降）。三次成功之后角色会邀请玩家进行猜拳游戏。猜拳游戏输赢并不影响好感度。

商店（ショップ）

游戏中获得的点数可以在这里购买角色服装、配饰、房间主题、家具、礼物等道具，一开始贩卖的道具比较少，随着不同难度歌曲的完成会逐渐开放（EASY模式无影响），道具、服装的购买影响部分奖杯的获得，全角色服装出现条件如下：



初音ミク

服装名	价格	开放条件
初音ミク	–	最初
初音ミク アペンド	25000	EXTREME难度完成一首歌曲
ピエレッタ	20000	《キャットフード》完成
堕恶天使（ダークエンジェル）	20000	《秘密警察》完成
パンジー	20000	《Weekender girl》完成
サマーメモリー	20000	《タイムマシン》完成
イノセント	20000	《ACUTE》完成

服装名	价格	开放条件
ソリチュード	20000	《トリノコシティ》完成
理系少女	20000	《どういうことなの！？》完成
紫扬羽	20000	《え？ああ、そう。》完成
メモリア	20000	《WORLD'S END UMBRELLA》完成
スターヴォイス	20000	《FREELY TOMORROW》完成
ディープスカイ	20000	《モノクロ∞ブルースカイ》完成
初音ミク 翠玉	20000	《ワールドエンド・ダンスホール》完成
フォニュエールスタイル	20000	《ネトゲ废人シュプレヒコール》完成
ねこねこケープ	20000	《Nyanyanyanyanyanyanya!》完成
アジテーション	20000	《アンハッピーリフレイン》完成
ハートビート	20000	《ODDS&ENDS》完成
ホーリーゴッデス	20000	《神曲》完成
Hello,Good Night	20000	《ネガポジ*コンティニューズ》完成
わがまま工场长	20000	《Sadistic.Music∞Factry》完成
レーシングミク2012Ver	30000	全曲完成
リボンガール	30000	《キャットフード(NORMAL)》完成
らんみんぐ	30000	《ブラックロックシューター(NORMAL)》完成
初音ミク 浴衣スタイル	30000	使用ミク进行10次节奏游戏
初音ミク SW みずたまビキニ	60000	《サマーアイドル》完成
初音ミク SW スクール竞泳	60000	HARD难度全曲完成



モジュール名	价格	开放条件
镜音リン	–	最初
镜音リン アペンド	25000	EXTREME难度完成1首
メランコリー	20000	《メランコリック》完成
トランスミッター	20000	《リモコン》完成
镜音リン 雨	20000	《镜音八八花合战》完成
镜音リン 樱月	20000	《天乐》完成
魔导师のタマゴ	30000	NORMAL全曲完成
トラッドスクール	30000	《メランコリック(NORMAL)》完成
スタイリッシュエナジーR	30000	《リモコン(NORMAL)》完成
镜音リン 浴衣スタイル	30000	使用リン进行10次节奏游戏
镜音リン SW しましまビキニ	60000	《サマーアイドル》完成
镜音リン SW スクール	60000	HARD全曲完成



モジュール名	价格	开放条件
镜音レン	–	最初
镜音レン アペンド	25000	EXTREME难度完成1首
スターマイン	20000	《Fire◎Flower》完成
レシーバー	20000	《リモコン》完成
镜音レン 凰月	20000	《镜音八八花合战》完成
镜音レン 鹤	20000	《镜音八八花合战(HARD)》完成
バッドボーイ	20000	《アンハッピーリフレイン》完成
バッドボーイAS(マスク外しバージョン)	20000	《アンハッピーリフレイン(HARD)》完成
生徒会执行部	30000	《Fire◎Flower(NORMAL)》完成
スタイリッシュエナジーL	30000	《リモコン(NORMAL)》完成
镜音レン 浴衣スタイル	30000	使用レン进行10次节奏游戏
镜音レン SW ボクサー	60000	《Fire◎Flower(HARD)》完成



モジュール名	价格	开放条件
巡音ルカ	–	最初から所持
エターナルホワイト	20000	《DYE》完成
アムール	20000	《ACUTE》完成
ゆるふわコーデ	20000	《MEGANE》完成
巡音ルカ 红玉	20000	《ワールドエンド・ダンスホール》完成
森の妖精姬	30000	NORMAL全曲完成
放课后モード	30000	《DYE(NORMAL)》完成
クイン・ビー	30000	《MEGANE(NORMAL)》完成
巡音ルカ 浴衣スタイル	30000	使用ルカ进行10次节奏游戏
巡音ルカ SW リゾートビキニ	60000	《サマーアイドル(HARD)》完成
巡音ルカ SW 竞泳タイプ	60000	HARD全曲完成





KAITO

モジュール名	价格	开放条件
カイト	–	最初
ギルティ	20000	《ACUTE》完成
レクイエム	20000	《ハイハハイニ》完成
ジェネラル	20000	《アンハッピ–リフレイン》完成
ジェネラル AS(マスク外しバ–ジョン)	20000	《アンハッピ–リフレイン(HARD)》完成
学ラン★パ–カ–	30000	《ACUTE(NORMAL)》完成
ジ–ニアス	30000	《ハイハハイニ(NORMAL)》完成
カイト 浴衣スタイル	30000	使用カイト进行10次节奏游戏
カイト SW ハ–フスパッツ	60000	《ハイハハイニ(HARD)》完成



MEIKO

モジュール名	价格	开放条件
メイコ	–	最初
ノエル・ル–ジュ	20000	《Stay with me》完成
ブル–クリスタル	20000	《Nostalogic》完成
BBオペレ–タ–	30000	NORMAL全曲完成
グラデュエ–ト	30000	《Stay with me(NORMAL)》完成
ホイッスル	30000	《Nostalogic(NORMAL)》完成
メイコ 浴衣スタイル	30000	使用メイコ进行10次节奏游戏
メイコ SW ロングパレオ	60000	《サマ–アイドル(HARD)》完成
メイコ SW ウォ–タ–ポロ	60000	HARD全曲完成
音メイコ	25000	《Nostalogic(HARD)》完成

编辑模式（エディット）

比较面向专业人士的模式，在这里可以自由编辑游戏，从选定歌曲、主要背景舞台、拍子数、节奏快慢等基本选项开始，然后进入主体模式，设定什么时候出现什么按键、角色动作、反应等具体行动，根据节拍数以及歌曲难度的设定所能放进的按键数量不同。由于这个模式专业度比较高，一般玩家很难设定，但是进行过一次编辑后保存能够取得一个奖杯，建议玩家都来尝试一下。



AR



里面包含3部分，“ARライブ”使用游戏附送的AR卡片（游戏官网可下载打印），可以看到初音在现实中召开LIVE的样子，歌曲随着游戏的进行逐渐开放，目前共有4首，全部看完可以获得奖杯；“ポ–トレ–ト”相机模式，可以在这里设定角色动作并和角色合影，可以摆的姿势非常多，能够拍到非常有趣的照片。“エクストラマ–カ–”，附赠模式，使用初回版游戏附送的AR卡片（游戏官网可下载打印），能够看到初音的睡姿，相信以后会增加更多其他内容。

通信

在编辑模式玩家自己编辑过的歌曲可以在这里通过网络上传给他人，或者分享给附近的朋友，也能够从网络下载他人上传的歌曲。下载并保存之后可以在节奏游戏的第三项进行游戏，同时在那里把下载的歌曲设定为“お気に入り”能够得到一个奖杯。

记录（レコ-ド）

在这里能够查看玩家游戏进行的各项数据，以及获得的各项称号，称号具体如下：

称号	条件
ひよっこプレイヤ–	开始游戏
ようこそ、DIVAへ！	教学模式完成
素人プレイヤ–	全乐曲EASY难度完成
达人プレイヤ–	全乐曲NORMAL难度完成
超人プレイヤ–	全乐曲HARD难度完成
仙人プレイヤ–	全乐曲EXTREME难度完成
はじめてのぱ–ふぇくと	PERFECT评价完成1首
ドラマティック	全乐曲在EASY难度下PERFECT完成
レボリュ–ション	全乐曲在NORMAL难度下PERFECT完成
ミュ–ジックマスタ–	全乐曲在HARD难度下PERFECT完成
ファンタスティック	EXTREME难度下PERFECT完成5首
ソングフォ–ユ–	EXTREME难度下PERFECT完成10首
ライフイズミュ–ジック	EXTREME难度下PERFECT完成20首
シンボル オブ ディ–ヴァ	全乐曲在EXTREME难度下PERFECT完成
ミュ–ジックワ–ルド	全乐曲出现
エンタ–テイナ–	全乐曲的机会时间成功完成
テクニシャン	全乐曲的技术区域成功完成
趣味：动画鉴赏	节奏模式看过所有PV
はじめてのみすていく	第一次获得MISS×TAKE
はじめてのち–ぷ	第一次获得CHEAP
ミク大好き！	使用初音ミク完成50次游戏
ミクさんを爱し队	使用初音ミク完成100次游戏
リン大好き！	使用镜音リン完成50次游戏
リンちゃんに愈され队	使用镜音リン完成100次游戏
レン大好き！	使用镜音レン完成50次游戏
レンくんを应援し队	使用镜音レン完成100次游戏
ルカ大好き！	使用巡音ルカ完成50次游戏
ルカさんに付いていき队	使用巡音ルカ完成100次游戏
KAITO大好き！	使用KAITO完成50次游戏
KAITOと一绪に歌い队	使用KAITO完成100次游戏
MEIKO大好き！	使用MEIKO完成50次游戏
MEIKO亲卫队	使用MEIKO完成100次游戏
I Love DIVA	使用每个角色玩过1次游戏
We Love DIVA	使用每个角色玩过10次游戏
ベストドレッサ–	使用全部服装玩过1次游戏
无限ル–プ	1首歌玩过100次
タ–ゲットハンタ–	玩过500次节奏游戏
广がる歌声	使用初音ミク、镜音リン、镜音レン三人的アペンド服装进行三个角色的歌曲
イチオシ！	3人的歌曲使用同一角色
残念ながらSAFEでした	只有一个SAFE完成游戏
SAFEに爱されし者	只有一个SAFE完成10次游戏
あわてんぼう	按键时机准确，但是按键错误造成的红色COOL，10次以上完成游戏
39ゲット！	最后结果COOL/FINE/SAFE/SAD/WORST的按键数任意一个达39
チャレンジャ–	使用挑战道具完成游戏
アドベンチャ–	使用挑战道具完成游戏10次
ハンドメイド	进行过10次编辑模式编辑乐曲
イイネ！	将一首编辑乐曲设定为“气に入り”
お宅访问	访问过所有角色的房间1次
ミクのパ–トナ–	初音ミク的亲密度到达MAX
リンの　び相手	镜音リン的亲密度到达MAX
レンの友达	镜音レン的亲密度到达MAX
ルカのお茶仲间	巡音ルカ的亲密度到达MAX
KAITOの相棒	KAITO的亲密度到达MAX
MEIKOのマネ–ジャ–	MEIKO的亲密度到达MAX
マリオネット	猜拳游戏胜利
エスパ–	猜拳游戏完胜（不让对手得一分）
こだわりのお部屋	变更过10次房间主题
こだわりの家具	变更过10次家具
こだわりのインテリア	设置过50个摆放道具
ファン魂	赠送角色礼物超过50次
いただきます	使用倒计时功能设定过3分钟以上
おはようございます	使用闹钟功能设定过闹钟
HAPPY BIRTHDAY ミク！	在初音生日进入过房间
HAPPY BIRTHDAY リンレン！	在镜音生日进入过房间
HAPPY BIRTHDAY ルカ！	在巡音生日进入过房间
HAPPY BIRTHDAY KAITO！	在KAITO生日进入过房间
HAPPY BIRTHDAY MEIKO！	在MEIKO生日进入过房间
诞生日おめでとう！	在玩家生日进入过房间
エディットはじめました	生成过一个编辑模式存档
ライブツア–	听过全部AR演唱会
シ–クレットライブ	在AR模式听过编辑的歌
フォトグラファ–	使用相机拍摄过20张照片
こういう者です	编辑过名片
エディットP	上传了一个编辑存档
ミク×ファッショナブル	搜集初音全部服装
リン×キュ–ト	搜集リン全部服装
レン×スタイリッシュ	搜集レン全部服装
ルカ×セクシ–	搜集ルカ全部服装
KAITO×スマ–ト	搜集KAITO全部服装
MEIKO×ドレッシ–	搜集MEIKO全部服装
水着コレクタ–	搜集全部泳衣系服装
モジュ–ルコレクタ–	搜集所有服装
デコレ–ションマスタ–	搜集所有装饰服装
愈しの空间	搜集所有房间主题
丽しの家具	搜集所有家具
爱しの杂货	搜集所有摆设道具
キミのためなら……	搜集所有礼物道具
想い出アルバム	看到所有DIVA房间中事件
ア–トコレクション	搜集所有读取时背景
リッチ	累计获得100000点
ミリオネア	累计获得1000000点
ビリオネア	累计获得9999999点
たしなみ程度です	游戏时间超过24小时
NO DIVA, NO LIFE.	游戏时间超过100小时
クリアおめでとう！	看过结束动画
シュ–ティングスタ–	在房间ガジェット里玩过结束的射击游戏



游戏画面比前作有了很大进步，PV都十分华丽，而且收录歌曲也出乎意料的好听。房间内的互动很有趣，能看到角色有意思的一面，奖杯也比较容易获得，不过编辑模式对新手依然不友好，推荐给所有喜欢初音、V家的粉丝尝试。



PSP	AVG	文字冒险・动漫
化物语 携带版		
化物语 ポータブル		
NBGI	日版	2012年8月23日
1～2人	6280日元	无对应周边

《化物语》是西尾维新创作的轻小说“《物语》系列”的第一弹。小说的故事以高三学生阿良良木历为主角，讲述了他与几位被妖怪附身的女性（或吸血鬼）的邂逅、战斗以及恋爱等等的日常经历，而本作就是一款以为对话的形式将这些剧情展现出来的游戏。在会话的过程中能够让玩家充分感受原作的气息，动漫原作爱好者一定能乐在其中。

教学关

在最初进入游戏时，会切入主角放学后和羽川翼补习的情景，补习的内容就是由羽川来教会玩家游戏的基本。只有完成了所有的教学关卡，才会进入正篇游戏。下面的系统介绍里，会以教学关为基础，为各位玩家来讲解本作的所有系统。



会话剧

游戏的概念就是让玩家能够体验“化物语”中对话，所以本作中最基本的流程就是通过会话剧展开，类似于一场场战斗。在对话中玩家要扮演动漫中的男主角，选择台词，和对方进行言语上的沟通。玩家要在每一章的对话中取得话题控制权占据主动，等顶部的支配槽满了后就获得了会话的胜利了（有三局两胜的设定存在）。在对话胜利后会继续剧情，剧情大都和动画原作相同，在游戏中也会以动画的形式为大家展现。



台词和口击

在会话的过程中，主要的武器就是右边的台词。而台词的发动都是由玩家来选择的，按下←→方向键选定后，再按○键就可以决定要说的台词了。按下L键会显示出所有的台词。

向对话的对象说出台词的行为被称为口击，其实就是一般游戏的攻击。在会话剧中会跟回合制的RPG一样，采用我方和对方轮

流攻击的形式展开。选择台词的时候按下×键，可以放弃攻击，一般只有在一些特殊情况下才会这么作。

属性

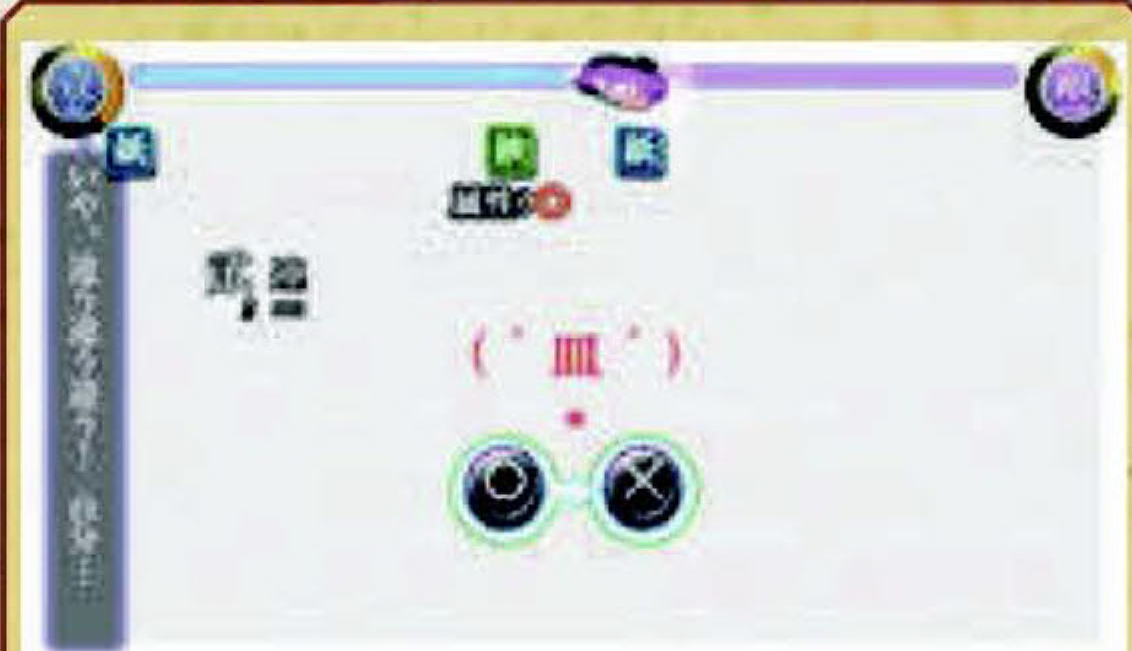
游戏中的台词有着属性的设定，属性为石头（石）、剪子（铗）、布（纸）。和猜拳一样，相克关系为：纸>石>铗>纸。使用属性上相克对方的台词进行攻击，造成的效果会比较高。在会话剧中要根据对方台词的属性，来选择合适的攻击效果高的台词。



气势槽

画面左边台词上方为气势槽，根据会话剧的进行会不断累计，根据颜色会有三种形态。会话中使用“插嘴”和“连击”等特殊技能时都需要消耗气势槽。同时每次会话只能使用一次的超必杀技也需要玩家有足够的气势槽才能发动。

连击



特殊技能之一，在气势槽变为绿色后，在有“连击”字样图标的台词上按下□键就能使用。能够连续使用语言进行攻击，一下子占据对话的主动。不过需要注意的是发动连击时画面上会出现提示按键，可千万不要按错或是晚按。如果配置的连续多个台词都是可以进行连击的台词，那么会产生多次连击，是获胜的关键技能之一。

属性

特殊技能之一，在游戏中名为“割り入み”。在气势槽累计了3/4变为淡蓝色才能发动，同样是在有“割り入み”字样图标的台词上按下□键使用。和连击不同的是插嘴是在对方口击的回合发动的，发动后能让对方本回合的台词无效，同时还能顺势使用我方的台词进行攻击。



超必杀技

超必杀技在气势槽全满后按下△键才能发动，同时每次会话只能使用一次，在对方连击的时候也能够使用。发动后会消耗所有的气势槽，然后根据画面的提示节拍来按键。当圆圈缩小到按键上时按键，或者是根据提示连打相应按键。一般情况下玩家的支配槽在一半以上时发动超必杀技都能一次达到获胜，决胜局的时候赶紧用，千万不要吝啬。不过如果没按对的话会损失所有的气势槽，同时接下来还是对方进行攻击。



超必杀技返

在对方使用超必杀技时，如果气槽满了的话，按下△键还是能使用超必杀返。不过同样也要消耗所有气势槽，另外包括超必杀技在内，这两个技能一次会话累计只能使用一次。

在对方发动超必杀的一定时间内按下三角键就可以发动。发动后会出现一圈按键，在对方必杀完成前将这圈按键按顺序正确地按下，就算超必杀技返发动成功了。这里要说的是，正式的会话剧时给玩家的按键时间是十分短的，很容易反击失败并浪费必杀次数。但是按成功的话会使对方的必杀无效，同时本方也会顺势发动必杀，能够一击扭转战局。



台词的编辑

想要成功在会话中获胜，台词的属性选择和气势槽的使用是比较关键的。在**カスタマイズ**模式内可以替每个角色编辑三套语录。按○键选定要替换的台词就可，按三角键可以进行复选，一下子替换多个台词。每个台词除了属性外还有攻击力、上升的气势值和角色特效这三项能力存在。整体的攻击力和气势值会在顶部显示，台词搭配需要注意整体的平衡。而角色特效则是方便玩家根据要攻略的角色来选用合适的台词，比如第一关的对话对象是战场原，台词组里当然就要选对她有特效的台词了。随着故事模式的进行，角色的可用台词也会不断增多。针对接下来的关卡配置特效台词才能够应对之后的挑战。

此外除了台词性能外，另一个比较重要的方面就是包剪锤的数量一定要平均，防止我方出现没有能克制对方台词的情况出现。另外针对连击和插嘴的发动，有相关技能的台词的顺序也要设置正确。最后可能不少玩家觉得这样很麻烦，好在按下START键可以让电脑自动帮玩家进行语录的编辑，后期还会开放针对某个角色的语录选项。



模式介绍

シングルモ－ド	单人模式，这个模式下又有四大模式可以选择。
スト－リ－モ－ド	最主要的故事模式。扮演动漫中的主角阿良々木历按照《化物语》的情节来不断进行会话剧推进剧情。此外根据故事模式的完成度，可以获得称号、台词和服装。
フリ－对战モ－ド	自由对战模式。在此模式内可以选择喜好的角色来进行对战。随着故事模式的推进，可选角色会不断开放。
エクストラモ－ド	附加模式。在故事模式中完成章节“つばさキャット”后出现。此模式内有附加的4个新剧情，故事中的其他角色会登场并让玩家继续进行会话剧的挑战。
通信对战モ－ド	利用PSP的通信技能和其他玩家进行会话剧的对战，需要两名玩家都有这款游戏。
カスタマイズ	自定义模式，比较重要的一个模式。在此模式里可以替每个角色编辑三套语录，每个语录可以设置30个台词。详细的台词编辑要点之前“台词的编辑”已有介绍，就不多说了。
シアタ－	有回想和妄想两个模式。回想模式内可以查看保存的回放记录，并用删除等选项来管理玩家的记录。此外还可以将保存的回放存档以动画的形式输出，共享出去。妄想模式需要故事模式通关才会开启。在此模式内没有胜负的概念，就是让玩家随意设定对话的场景、台词和背景音乐。可以根据喜好让男主向心仪的女角色告白，或是让羽川和战场原来一段情敌对决，创造属于玩家自己的《化物语》剧情的模式。
ライブラリ－	在此模式下可以查看角色关系图，不过只有在故事模式中开放了的角色的资料中才能查看到。而追想模式内，则可查看故事模式中的所有剧情动画。

プレイレコ-ド	游戏履历，战绩里会查看游戏的总的完成情况。而称号模式则能够查看一些称号的获得情况，在游戏中完成的称号则会点亮。
しのビュ-ア-	会话剧胜利后会获得甜甜圈，在此模式内可以将甜甜圈给予忍野忍。随着给予甜甜圈的数量的增加，场景内的物品会不断增多。





模式介绍

关卡名	简介
つばさチュ-トリアル	教学关，对话对象：羽川翼
ひたぎクラブ	对话对象：战场ヶ原ひたぎ。过关后解锁人物：战场ヶ原ひたぎ
まよいマイマイ	对话对象：战场ヶ原ひたぎ、八九寺真宵、羽川翼、八九寺真宵。过关后解锁人物：八九寺真宵
するがモンキ-	对话对象：八九寺真宵、战场ヶ原ひたぎ、神原骏河、神原骏河。过关后解锁人物：神原骏河
なでこスネイク	对话对象：神原骏河、神原骏河、千石抚子、千石抚子。过关后解锁人物：千石抚子
つばさキャット	对话对象：千石抚子、战场ヶ原ひたぎ、羽川翼、黑化羽川。过关后解锁人物：羽川翼、黑化羽川。开放模式：エクストラモ-ド和シアタ-モ-ド“妄想”
かれんエクストラ	对话对象：阿良々木火怜。胜利后解锁角色：阿良々木火怜
つきひエクストラ	对话对象：阿良々木月火。胜利后解锁角色：阿良々木月火
メメエクストラ	对话对象：忍野メメ。胜利后解锁角色：忍野メメ
しのぶエクストラ	对话对象：忍野忍。胜利后解锁角色：忍野忍





作为一款以热门动漫为卖点的游戏，本作很好地将原作的氛围体现了出来。男主和各个不同性格间的女角色间充满智慧的语言交锋和拌嘴无一不体现得淋漓尽致。此外游戏还提供了自定设定场景和对话的模式，让狂热粉丝能在游戏中够创造出属于自己的化物语的世界。



化物語 バケモノガタリ
ひたぎクラブ



PSP | FTG | 格斗·2D

浪客剑心 明治剑客浪漫谭 完醒

るろうに剑心 –明治剑客浪漫谭– 完醒

NBGI	日版	2012年8月30日
1人	6280日元	无对应周边

文 crazyjojo 编 白菜 美编 sienna

本作是以漫画家和月伸宏的人气作品《浪客剑心》为题材改编的对战格斗游戏，是2011年3月推出的《浪客剑心 明治剑客浪漫谭 再闪》的续篇。跟前作相比，本作对游戏模式和对战系统都进行了调整，同时还增加了不少新人物，并且为了照顾原作FANS，在故事模式里还收录了新出的OVA《新京都篇》。标题取名“完醒”，相信意在表示本作的进化与完结。

系统介绍

操作系统

按键	作用
↑	跳跃，可二段跳
↓	蹲下
←	人物往后移动/防御
→	人物往前移动/前冲
○	重攻击
×	架构切换/特殊动作/捡武器
□	轻攻击
△	中攻击
L	剑气槽满时可使用奥义
R	有神速点的情况下可使用神速之刻
Start	调出菜单

战斗系统

移动与跳跃

本作移动方式和一般格斗游戏区别不大，→→是前冲，空中按↑是二段跳，还有高跳（↓+↑）和前冲跳（在空中时↑+×）。前冲跳可以迅速接近敌人，不难掌握，不过没有无敌时间，容易被对手反击。本作在操作上和前作最大的区别就是把跳改成了↑，而把架构切换和特殊动作换到了×，前作的×跳跃和↑特殊动作确实很蛋疼，也不符合格斗游戏传统的操作习惯，本作改回来也是合情合理的。

连击系统与追击

跟大多数格斗游戏一样，本作的轻、中、重攻击可以依次连锁，成功连击后游戏里会有水墨般的攻击效果。轻中重的简单连击之后还可以接必杀技甚至奥义。本作还贴心的设定了初心自动连击模式，在设定里打开后就可以使用一个按键来让电脑自动帮你出连击，很照顾不擅长格斗的玩家。追击系统是本作调整的一个方向，也是略微区别前作的一个部份，除了在空中和倒地状态之外，其他的追击时机都很严格，虽然依然没有受身系统，但是在空中落地比较快，即使倒地了硬直恢复也会比前作快一点点，当然神速状态下追击还是那么的容易。



架构切换、特殊动作与捡武器

架构切换简单点说就是把武器收起来或者扔掉，比如剑心就是进入居合架构，之后成功攻击到对手则会将对手的武器击飞，而剑心的最强奥义天翔龙闪也要在这个状态下才能发动。左之助就是把斩马刀扔掉，赤手空拳上阵，左之助的最强奥义三重之极也是在这个状态下才能发动。其他人大多是把武器收起来，比如斋藤就是收刀。至于那些没有切换架构或者丢武器动作的人就是做特殊动作了，一般是角色的专用动作。此外，你被敌人打掉武器后也要按×才能捡回来。

弹反、武器掉落与投技

弹反的方法没变，依然是在防御状态中→+攻击，剑气槽消耗改成了1/5，同时发动有效时机比以前短了点，也许是前作的弹反太强了，本作弹反直接把武器打掉的情况比较难出现了。而武器掉落方面，本作增加了可以主动扔武器的操作，这就使得一些角色可以更加灵活，而且多了一些能打掉别人武器的技能，比如剑心的居合，苍紫的回天突进等，有些人掉了武器后确实影响很大，所以要尽快捡起武器，当然也有人无法掉武器，比如和尚安慈。投技依然是→+攻击，但是必须要在不持有武器的情况下才能使用。

奥义、神速之刻与超克模式

血槽下面的剑气槽满了就可以按L来发动奥义。大部份人的奥义都为突进攻击，有一定的距离但不是很长，所以尽量离敌人近点再放奥义。同时大部分奥义都是可以防御的，所以要尽量在连段中使用，比如把敌人打浮空或者是倒地，注意有的奥义倒地是接不上的。神速之刻是游戏里比较有特色的系统，每局开战时玩家都会有3个神速点，在画面下方显示。按R可以使用神速点，使用后敌人的速度会大幅降低，此时受创硬直也会增大，一些以前不成立的连段都会成立。此外，在发动神速后再次按R可以瞬间移动到敌人后面，如果敌人在天上就会移动到天上，方便玩家打出连段。由于前作的神速之刻过于强大，受到了玩家的诟病，所以本作对比前作在神速的时间上短了一些，而且连段的判定也没那么宽松。不过在发动神速后，如果遭到或防御对手的攻击，则神速效果会立刻消失，所以如何合理且适当地利用神速和奥义是游戏里需要把握好的，这样才能在关键时刻重创敌人。

当决胜局时角色死亡但剑气槽依然是满的，就会进入超克模式，剑气槽将会代替玩家的血槽并且会不断减少，如果剑气槽清空后再挨一次攻击角色就会死亡。在超克模式下攻击力将增加到原来的150%，是个可以翻盘的系统。不过要是刻意在决胜局保留剑气，也许会陷入更变动的局面，到底要不要发动超克要看具体的情况来决定。



模式介绍

模式名称	模式介绍
完醒之章	购买、观看全部收集要素和强化角色武器的模式
新明治剑客浪漫谈	故事模式，分为《浪漫谈》和《新京都篇》两个版本
剑戟之章	对战模式，可以和CPU对战
练磨之章	生存模式，不断击败敌人，每击败一个敌人恢复一点体力
无限修罗道	四种带特定条件的挑战模式
通信剑戟之章	通信对战模式
修炼之间	自由练习模式
设定之章	各种设定选项的更改



完醒之章

本作去掉了前作的刀匠青空和追想之间模式，整合在一起做了完醒模式，其实就是个总览收集率同时可以买东西和升级武器的模式。这个模式里能够解锁角色，给角色升级武器，还能购买游戏里的动画插图，音乐，配音等，不过大部份的角色和收集要素的解锁除了需要金钱（可以通过不断战斗获得）以外，还要有一定的条件，并且有一定的关联性。比如要解锁新人物般若就要在除了故事模式之外的模式使用卷町操三次，要解锁苍紫就要在除了故事模式之外的模式使用操和般若各10次，要解锁新人物观柳就要使用苍紫在神速之刻发动中取得胜利，几乎都是一环套一环，并且解锁条件远比前作单纯的故事模式通关苛刻，这样无形之中就增加了游戏时间，很多人物和收集要素都需要刷。





新明治剑客浪漫谈

其实就是传统的故事模式。分为TV版和OVA版两个版本。其中《新京都篇》就是采用的OVA的剧情。作为传统的故事模式，战斗整体的难度不大，一些角色也能在该模式下解锁（不过比前作能解锁的少了很多），而且一改前作每个角色都有自己故事模式的方式，故事模式的战斗全是固定关卡，不能换人。每一话的关卡都有奖励达成条件，在满足之后就会得到额外的金钱奖励。这也是收集要素的一环，熟悉原作的玩家不妨尝试一下。《新京都篇》在TV版通关后将会开启。







新明治剑客浪漫谈

传统的对战模式，只能自己和CPU对战，主要拿来刷场次的模式。

练磨之章

类似其他格斗游戏的生存模式，每打掉一个敌人恢复一点体力，无限进行下去。



无限修罗道

特定条件的挑战模式。虽然和前作的挑战模式关卡没什么区别，但不再只能使用系统限定的角色，而是可以让每个角色都来进行挑战。每个模式下的同屏幕敌人都不会超过2个。接下来简单介绍下几个模式。



连击求道

就是不停击倒敌人的模式。在这个模式下看着角色是满血，但其实只能承受敌人大约3次攻击，敌人一击就可以去掉玩家接近一条血，所以玩家等于只有3点血，不断去打倒敌人吧。

蛊毒外道

体力不断扣减的一个模式，目标是不断击败敌人，在体力降到了零后只要再被敌人攻击到一下就会失败。

闪击破道

类似时间挑战模式，时间到0后游戏结束，被敌人攻击到后会减少时间，同时自己倒地之类的也会消耗大量时间，尽量多用攻击速度快的角色。

救世菩道

保护五个村庄的模式，敌人不会主动攻击玩家，他们会想尽办法朝屏幕左边而去，到左边尽头玩家就失去一个村庄，等于玩家有5点血，敌人在被玩家攻击后会吓得往后退，此时是消灭他们的好时机，推荐多用出招快硬直小的角色。

通信剑戟之章

通信对战模式，支持Wi-Fi联机。

修炼之间

练习模式，可以练习角色的招数与连技，每个角色的出招技表都可以在选项里看到。



设定之章

调整选项的地方，可以设置自动连击，系统语音，音量等。





应该说，初玩本作笔者还是感到了一些作为原作FANS的感动的。片头直接用的TV版的ED曲，配合原作画面比较燃。故事模式也算还原得到位，增加了新OVA的《新京都篇》。系统上针对前作备受诟病的×跳跃等一些问题进行了一定程度的调整，出场人物增加到30多人，CG插图和各种收集要素也都增加了不少。不过核心的战斗系统依然没有大的变化，平衡性依然不高，部份人物逆天，近身战斗时掉祯的现象还是会发生，而且由于本作收集要素的解锁条件更加苛刻和花时间，使得本作刷刷刷的重复性更高，过程也更加无趣，真到后面可能连FANS都坚持不下去了。不过话说回来，作为FANS能在这过程中重温到原作的剧情和经典必杀，也就算能得到一些感动吧。

游戏一品轩

收罗近期精品三线游戏

栏目主持：LIKY

文 翔Starry、Civily练

最近《逆转裁判5》终于又有消息了！等这个简直都等得要哭了，虽说此次公布的内容不算非常多，只是一些角色的披露和吊胃口的物品设定，但是依然很让人热血澎湃啊，作为粉丝等了这么久实在是觉得不易，Capcom请让成步堂龙一尽快在3DS屏幕上摆出帅气的“一指禅”姿势吧！

本辑游戏推荐 用可爱的公仔砸倒坏人们！

勾勾疯狂骨头

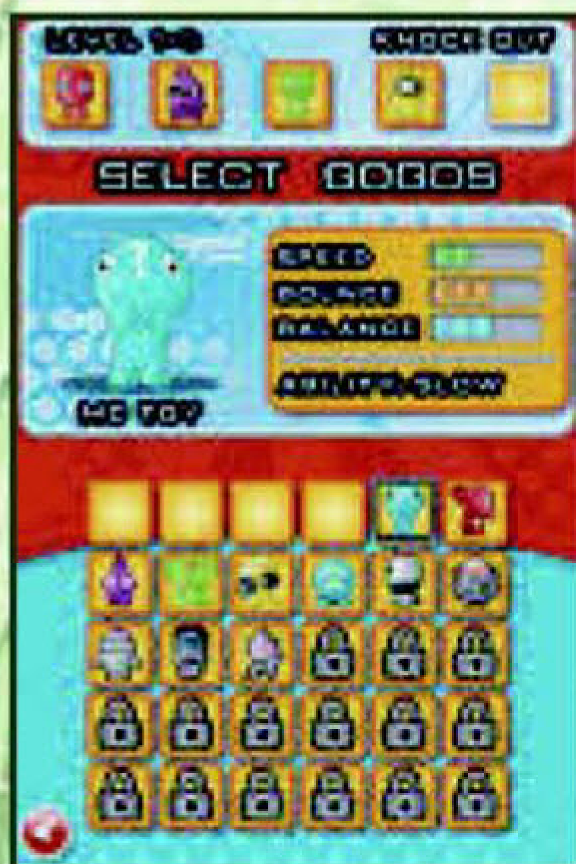
GoGo's Crazy Bones

◆Black Lantern Studios◆PUZ◆美版◆编号：6069

《勾勾疯狂骨头》是最近在欧美非常流行的一款桌游，该桌游除了能让人玩得不亦乐乎外，众多公仔角色也给人留下了深刻的印象，千奇百怪的造型和技能为其增加了不少收藏价值（接近一百块一个还是贵啊！），而近日该桌游被改编成了一款益智类作品登陆到了NDS平台。本作的画面是比较传统的2D卡通风格，虽然算不上有多精细，但是整体配色总是恰到好处，偏暖的色调让人能保持一个不错的心情。本作最大的特点在于强大的公仔阵容，加上没有解锁的共有三十个，不同的公仔在速度、平衡、弹跳能力上都有着不小差别，独有的技能更是各自的看家法宝，玩家在其中任意选择五个组队即可开始游戏。本作的玩法是比较经典的“投射型”，玩过《愤怒的小鸟》的玩家应该再熟悉不过了，虽说有些类似，但本作也并不是一味地模仿，游戏主要分为“战斗”、“投框”、“击倒”三种模式，战斗模式的玩法和《愤怒的小鸟》没什么区别，小C就不再赘述，而后面两种则更加考验玩家操作和对公仔技能的运用，比如在投框模式中，玩家要尽可能地把公仔射入不同颜色的框里，如果此时的公仔拥有下坠或回旋镖技能可以获得更大的入框角度，从而占得先机。在击倒模式中，玩家的主要任务是把关卡中特定的敌方角色击倒，除了对角度有刁钻要求外，还需要射出公仔拥有强大的冲击能力，所以务必要在游戏前针对关卡的具体任务组建合理的公仔队伍进行应战。值得一提的是，虽说本作的操作听起来不复杂，但是实际难度却有些高，游戏中的一共五个世界，如果在小关卡中获得的星星评价不够高则无法开启下一个大关卡，这简直是赤裸裸地逼迫玩家完美过关啊！总的来说本作的可玩性挺高，但是由于NDS的屏幕并不能像电容屏那样两只手指任意放大缩小，所以在操作上会显得不是那么方便，喜欢挑战高难度的玩家不妨尝试一下本作。



▲可惜了，没有砸到目标啊。



▲小公仔看起来还是蛮可爱的。

推荐给：原桌游的粉丝玩家・对投射类游戏感兴趣的玩家

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

苍空的涅奥斯菲亚 携带版 娜诺卡·弗兰卡发明工房记2

苍い空のネオスフィア ポータブル ナノカフランカ发明工房记2

◆Cyberfront◆SLG◆日版◆容量：857MB

《发明工房记》是PC、PS2平台上广受好评的一个模拟游戏系列，其中的第二代更是众多粉丝的最爱，而近日该作被移植到了PSP平台。游戏中玩家将扮演女主角娜诺卡在美丽天空之城展开伟大的复兴计划，通过研发道具并向区长销售为城镇创造无限商机。游戏中的一天有早、中、晚三个时间段，玩家可以自行安排时间来进行研究或制造道具，而随着道具稀有度的不同，所需的时间和成功率也会有所不同，有时候可能一次就要消耗1到2天的时间，这使得玩家需要进行合理分配，尽可能将利益最大化。在游戏中玩家并不是单纯的“科研工作者”，经常都会有许多NPC来找你帮忙委托任务，而随着任务的完成数量增多，玩家可以逐渐在各地区的市政厅出售自己道具并推动该地区人气，当经济发展起来后，原本荒废的区域将会修建起规矩整洁的街道房屋，让人心中的成就感油然而生。值得一提的是本作并不是单纯的经营类游戏，大量的文字冒险元素和支线剧情让玩家并不拘泥于振兴城市，众多有血有肉的NPC让整个天空之城颇具生命力，喜欢经营类游戏的玩家不妨尝试一下本作。


▲新造出的东西看起来还不错。

推荐给 原作的粉丝玩家·经营类游戏爱好者

夜半怪物街 琳泽与魔法韵律

うしみつモンストルオ リンゼと魔法のリズム

◆Santa◆MUG◆日版

本作是Santa公司推出的一款少女音乐游戏，故事讲述了一个小女孩因为打了一个喷嚏意外变成了幽灵，为了变回人类回到母亲身边，她与幽灵街上各种各样的不可思议生物跳起了“恐怖之舞”。本作的人设真的是很可爱，脸红的大眼骷髅、优雅的吸血王子都让人忍不住想捏一把。游戏的玩法和“《应援团》系列”有点类似，当画面出现骷髅图案时，根据节拍点击下屏任意位置，如果出现划动提示，则不能松开触控笔并跟着划动，虽然大多数玩家已经对这种玩法很熟练，但关卡中穿插的许多“意外事件”还是很容易让人措手不及，比如当画面出现烟雾时，需要用触笔擦拭下屏将烟雾拭去，而在僵尸乱入时，旋转下屏则可以把它甩出屏幕，整个游戏过程让人手忙脚乱。此外，游戏的收藏要素也是异常丰富，玩家除了可以努力解锁众多服装和饰品打扮自己外，还可以在“绘本”模式中查看到可爱生动的迷你连环画，喜欢音乐类游戏的玩家不妨尝试一下本作。


▲跟着节奏一起跳舞

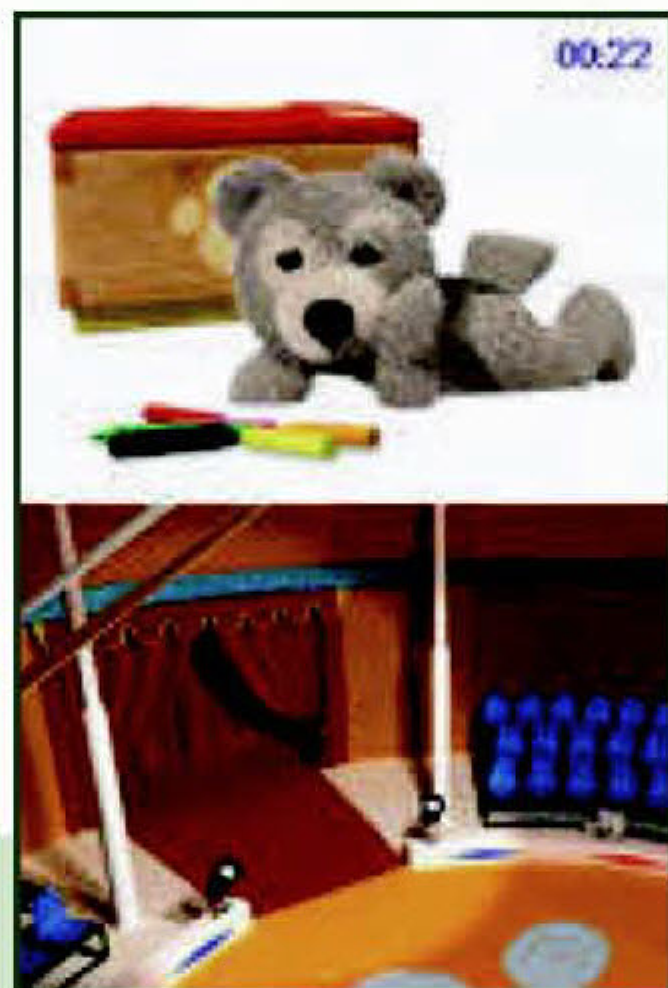
推荐给 音乐游戏爱好者·喜欢萌风格游戏的玩家

小小查理熊

Little Charley Bear Toybox of Fun

◆GSP◆PUZ◆欧版◆编号：6072

《小小查理熊》是英国BBC电视台推出的一部儿童动画，可能玩家会很容易把小查理与最近热映的电影《泰迪熊》中的泰迪搞混，但是仔细看来小查理明显更加呆萌。本作的画面比较彻底地延续了原动画的大色块风格，纸片状的云朵、绿油油的森林都让人觉得特别童话。本作主要由许多异想天开的小游戏组成，在主界面通过左右划动任意选择一个即可进行玩耍，比如玩家可以控制小熊登上宇宙飞船遨游太空，不过一路上有许多像土豆的陨石，玩家需要精确瞄准并对其射击，如果规定时间内没有击毁那么飞船就有可能被撞倒，而小C最喜欢的是和小熊捉迷藏的游戏，每次小熊都会躲在树丛、帘幕、房顶伸个小脑袋出来，玩家只需用触控笔点击其藏身之地即可将其捉住，然后切换到下一个场景继续，虽说整个过程很简单，但小清新实在是让人爱不释手啊。由于是针对的是低龄儿童这块市场，所以总的来说游戏难度和复杂性并不高，对于一些喜欢挑战来说可能还不太够，家里有小孩的玩家不妨尝试一下本作。



▲发现小查理在哪里了吗?

推荐给 家中有小孩的玩家·喜欢小游戏的玩家

我们还未知道那天看到的花朵的名字

あの日见た花の名前を仆达はまだ知らない

◆5pb◆AVG◆日版◆容量：623MB

去年被很多动漫爱好者捧为神作的原创动画《未闻花名》想必很多人还记得，这部动画通过讲述有关童年和情感的故事勾起了很多人的美好回忆并迅速蹿红，而现在这部动画被改编为一款AVG登陆到了PSP平台。故事讲述了要好的6个小家伙因为一场意外互生芥蒂，并随着年龄增长渐行渐远彼此失去联系，而多年以后机缘巧合，在女主角芽衣子的号召下失落的好友们重聚到了一起。游戏主要分成剧情和地图探索两大部分，玩家为了实现童年的约定，必须在城镇中四处走动，在过去和现在两条交叉的故事线跟同伴们不断交谈，通过更新回忆地图来想起同伴们之间已经遗忘的约定内容，而一天结束回到家后玩家可以和女主角做游戏或者是对话汇报一天的成果。除了保留原动画剧情外，游戏还加入了原创的故事分支和结局设定，根据玩家在游戏中的选项不同，剧情的发展也会有所不同，即使是看过原作的玩家也会在游戏中有新的发现。喜欢文字冒险游戏的玩家不妨借由本作回忆一下童年的快乐时光吧。



▲小伙伴们都已经长大了。

推荐给：原动画的粉丝·喜欢怀旧的玩家

梦中那天 婚礼仪式之地

Dream Day Wedding Destinations

◆THQ◆SLG◆欧版◆编号：6078

结婚是人生众多大事里非常重要的一件，而婚礼更是众多少女们梦寐以求的神圣时刻，本作就是一款以婚礼的策划为主题的模拟类游戏（婚庆？）。本作的画面偏向于写实风格，一开始玩家需要在白、黄、黑三对不同人种的情侣中选择一对来进行游戏，而准备婚礼的首要环节就是购买需要用到的各种物品，在本作中的购物环节融入了许多欧美冒险游戏元素，比如在珠宝店中玩家需要按照上屏列出的清单找到相应的物品，不过由于关卡的时间限制异常严格，如果在千钧一发时还找不到不妨让“小天使”给你进行提示。游戏中有一个比较贴心的邮件系统，每到游戏进行一定阶段后系统都会发来邮件为玩家提供婚礼的建议，玩家可以在引导下对会场的颜色搭配、蛋糕的大小、婚纱的样式等进行选择，虽然需要经历的流程巨细无比，但是对每一个环节的用心会换来最后神圣华丽的瞬间。本作的题材非常有创意，但可重复性稍显不足，对婚礼感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。



▲按着你的喜好搭配桌布的颜色。

推荐给：梦想着婚礼的玩家·对婚礼流程感兴趣的玩家

虾虾

XIA XIA

◆GameMill◆ACT◆美版◆编号：6064

初看本作的名字很容易让人以为是拼音，但实际上这个可爱的名字原来是对游戏中四只大龙虾的称呼，本作中玩家需要控制这四只大龙虾在沙滩、南极、沉船等地点进行冒险，虽说它们造型各异且还分了公母，但实际上在能力上并没有什么区别，都是用那个大钳子向前戳来进行攻击。本作由众多小的关卡组成，而每个关卡的目的都需要寻找一些特定物品，既然“寻找”成为了游戏的主题，那么其难度自然也不会太低，游戏中设置了许多通道型的谜题，玩家往往需要找到一定数量的气泡或齿轮来触发开关，值得注意的是游戏中许多石块是由铁链拴住的，用钳子戳断后有时可以开辟一些平时被堵住的道路，玩家务必多加留心。此外，本作的“换壳”系统也很有意思，玩家可以把在关卡中收集到的五彩海螺背在身上，虽说并不会有附加能力，但也颇为赏心悦目，喜欢卡通动作类游戏的玩家不妨尝试一下本作。



▲水下的气泡具有浮力作用。

推荐给：动作游戏爱好者·对海洋题材感兴趣的玩家

群殴

Gang wars

◆SNK◆ACT◆美版◆容量：134MB

记得以前街机厅是横版动作游戏的天下，当时SEGA、SNK、Capcom几乎每家都有自己的看家横版过关游戏，除了经典的《快打旋风》外，当时街机厅另外一个选择就是SNK的《群殴》了，而近日这款经典作品被移植到了PSP平台。由于当时的硬件限制，游戏画面发色数在现在看来显得有些可怜，不过也不得不佩服这么差的条件SNK还是能把场景、肌肉等细节刻画得那么细致。本作的玩法很传统，就是通过简单的拳、脚、跳来扫清敌人，由于招式并不花哨，所以在策略和操作技术上对玩家有着很高要求，一般来说就是要多移动不要让自己陷入死角，而且不要老指着一个敌人打，往往打个五六拳还不松手很容易被敌人最后的殊死一搏打倒。此外，本作道具判定更倾向于真实，比如捡到一个大铁锤后虽然攻击力会倍增，但是挥动的速度会比出拳脚慢很多，如果没有和敌人保持一定的空间距离很容易被抓到漏洞受到攻击。虽说本作的画面有点过时了，但是如此单纯的横版游戏依然挑战十足、乐趣横生，喜爱热血动作游戏的玩家不妨尝试一下这款经典作品。

推荐给：怀念老游戏的玩家·动作游戏达人



▲这个小BOSS有点不好对付。



PSP短消息

●经典策略游戏的《皇家骑士团 命运之轮》经过艰难地汉化终于在近日发布了1.1修正汉化版，该版本汉化素质优秀，期待已久的玩家不要错过。

●由角川Games发售的冒险游戏《科学超电磁炮》在近日发布了简体汉化版，除了少量图片外大部分内容均已汉化，但并不影响剧情的理解。

●D3 Publisher近日推出了以打造男友为主题的冒险类游戏《型男塑成行动》，在本作中玩家除了可以和帅哥们展开一场轰轰烈烈的恋爱外，还可以为帅哥们换发型、装饰和衣着，让他们符合你心中白马王子最完美的形象。

●《街机桌球》是专门制作休闲体育类游戏的厂商Icon Games在近日推出的一款桌球新作，在本作中玩家将以第一人称视角进行游戏，模拟真实台球的每一个细节，通过自己的努力横扫众敌并最终获得全欧洲的冠军。



▲打造帅哥是少女的梦想！

NDS短消息

●推理类游戏《镜子中的侦探》在近日发布了简体中文版，游戏中玩家将扮演漂亮女高中生樱音枫，她在不可思议的镜子中看到另一个自己"朱叶"，利用"朱叶"拥有"时迁"的能力玩家将会解决疑难案件，找出事件的真相。

●"《尤达》系列"的最新作《尤达野生动物园》在近日推出，此次玩家将扮演导游露西帮助朋友接管一家野生动物园，通过妥善经营赚到更多金钱来购买更多动物和设施，力争把动物园的业务拓展到全世界。

●近日推出的《花园设计师》是一款颇具创意的模拟游戏，游戏中玩家将通过自己的努力让曾经漂亮非凡的花园恢复昔日风采，而花园的每一个装饰细节都需要由玩家自己决定，并将花园打造成您喜欢的风格并参加"最佳花园"比赛夺得冠军。



▲让动物们找到温暖的家。

●"《乐高》系列"在NDS平台上的最新作《乐高蝙蝠侠2 DC超级英雄》在近日推出了欧版。

各种美剧看多了有点犯恶心，忽然有点抽筋想念小时候看中央台8点档的感觉，跟着父母看了一集《木府风云》发现女主角是居然是《回家诱惑》里面那个韩国女星秋瓷炫，要吐槽的是怎么没隔多久看起来长相却有这么大区别啊！平心而论中国的宫斗剧水平还是有着很大提高，不过集数实在太长了，真心没有时间跟得上啊。

文《00》饭青年 文 酷洛洛 美编 咕噜



PSP	RPG	角色扮演·动漫&机器人
机动战士高达AGE 宇宙驱动版/宇宙加速版		
机动战士ガンダムAGE Cosmic Drive/Universe Accel		
NBGI	日版	2012年8月30日
1～3人	5980日元	无对应周边

2011年10月9日，“《机动战士高达》系列”的第14部TV动画作品《机动战士高达AGE》开始播出，为了吸引低年龄层的关注，这一作启用了比较低龄化的设计，游戏制作公司Level 5也参与了动画的制作。一年的时间快要过去了，动画也开始接近尾声，NBGI趁势推出了作品改编的游戏，游戏涵盖了动画中3代人经历的战斗，再现了诸多经典镜头和场面，下面就让我们来了解这款游戏。游戏分为两个版本——宇宙驱动（Cosmic Drive）和宇宙加速（Universe Accel），两个版本在剧情流程方面是完全一致的，只有任务上有一些不同，下文会给出相关介绍。本编攻略以《宇宙驱动版》为基础编写。

系统介绍

界面与操作

游戏的流程分为RPG部分和ACT部分。玩家在RPG部分中可以在各个场景中移动、与人交谈等，推进剧情的发展；而ACT则是游戏的战斗部分，玩家控制一台MS进行战斗。两部分的界面和操作都有很大差别。

RPG操作

键位	作用
滑杆	移动，轻推滑杆为慢速步行
方向键	选择选项时移动光标
△	打开游戏主菜单
○	调查、确定
×	取消
R	打开/关闭小地图
SELECT	打开大地图，可以在大地图上快速移动
START	暂停游戏，这时按△键可以放弃进度退出游戏。剧情过场暂停后按△可以跳过剧情

ACT操作

键位	作用
滑杆	移动
方向键←／→	切换锁定目标/移动镜头
方向键↑／↓	切换锁定/非锁定镜头
□	远程攻击
△	近战攻击
□	特殊攻击
×	连按两下可以冲刺，消耗EN。在地面上可以跳跃
L	防御
R	打开战斗菜单
START	暂停游戏

RPG界面

1：当前的任务目标的文字描述。

2：小地图，会以箭头表示出任务要去的位置。

3：可以对话或有特殊互动的NPC头顶都会有相应的标志。



ACT界面

1：SP槽，使用SP攻击或发动机师技能需要消耗SP槽。

2：AR槽，机体的装甲，相当与其他游戏中的HP，也就是血量。

3：EN槽，冲刺、使用光束武器等行动会消耗EN，在未使用时会很快回复。

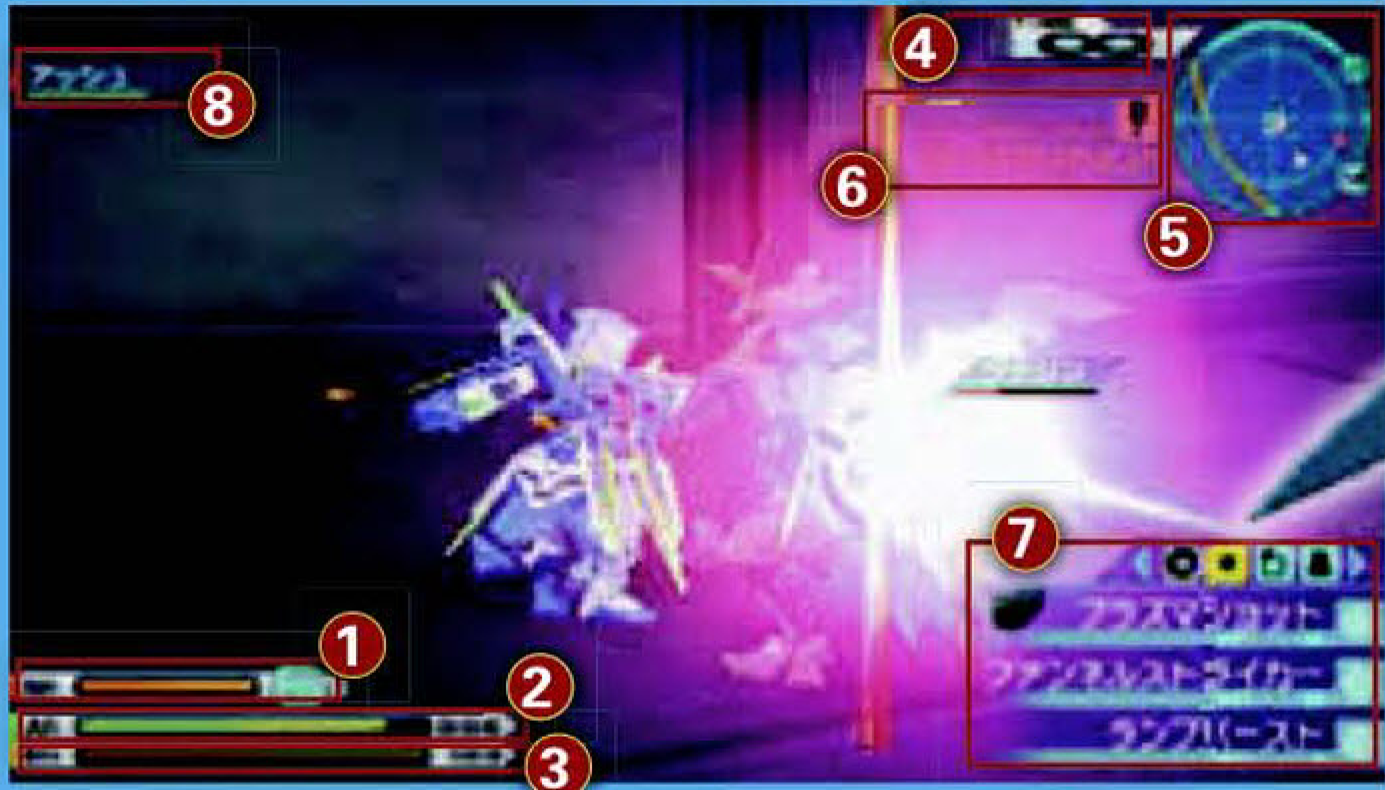
4：时间限制，一些任务有时间限制，时间走完即为失败。

5：小地图，跟随玩家面向而旋转。

6：预警信息，在玩家视野外敌人出现或发动攻击时会显示方向。

7：战斗菜单，可以使用道具、SP攻击、换装、指挥等功能。

8：队友的战术AI。





游戏菜单

在RPG模式下按△键可以调出游戏的主菜单，游戏中很多功能都是通过这个菜单来实现的。下面介绍菜单的功能。

MSカスタマイズ：在这里可以调整、高达配置、SP技能和消费道具。

チーム编成：调整小队的人员构成。

AGEシステム：开发新的设计图、作成或强化部件。

アイテム：查看现有的道具。

DIVAメッセンジャー：母舰内的通讯器，可以看到NPC们聊天。



データベース：能够查看游戏中的机体、人物资料，也能看到玩家自己的游戏数据和一些游戏帮助。

オプション：更改游戏的各种设定。

セーブ：存盘。

机体组装与改造



开发和组合机体是游戏中的玩点之一。随着游戏进行，玩家在主菜单AGEシステム一项中可以看到很多设计图，收集到足够的素材就能开发出相应的机体或是部件的设计图。有了设计图之后，再花费素材和钱就能在“パ–ツ作成”一项生产相应的部件。每台机体分为核心（头和胸）、手臂和脚三个部分，玩家可以由这些部件组合出自己想要的机体。在这三个部件之外，机体的构成还包括近战武器、远程武器和两个辅助芯片，所有配置完成后就可以出战了。要注意的是，个别机体不装备近战武器的话，机体就能使用本身自带的武器，如AGE–1格斗型的手臂自带铁拳攻击、能天使高达自带的GN剑等。



机体的头、手和脚三个部件可以利用各种素材进行强化，不同素材能够提高的强化值不同，当强化值涨满时部件可以升级，升级时能够小幅提升其能力，不过部件升级的空间高达99级，想要将心仪的机体强化到满级也不是一件容易的事情。素材可以通过刷MSG或任务获得，从各个卫星城中的工厂里也可以买到。游戏中的钱用途不大，前期有闲钱的话可以去买素材给机体升级用。在工厂中也能直接买到很多部件和武器，省去了刷素材开发和升级的烦恼。

战斗

游戏的战斗方式很容易上手。进入战斗后，镜头会自动锁定在敌人身上，玩家前后移动都会以敌人为方向，左右移动则会以敌人为圆心绕行。□键的远程攻击有一定的自动预判功能，很容易命中移动的敌人，但是敌人冲刺时就不太有准头了。远程攻击会消耗EN，不同的武器消耗量也不同。平时在不使用EN时会快速回复，但是如果将EN耗尽显示EMPTY字样时，就需要等待一小段时间才能开始回复，对于玩家的行动相当不利，在使用时记得不要将EN槽完全耗空。△键的近战攻击发动时会附带短距离的冲刺效果并且不消耗EN，是接近敌人的最佳手段。近战攻击在击中普通敌人时会造成敌人的硬直，但是中后期很多敌人会有霸体效果很难击倒或打出硬直，这种情况下就要小心敌人的反击。○键为发动特殊攻击，只有部分机体才会有这个功能，一般都比较实用。连按两次×键可以消费EN进行冲刺，用来躲避敌人的攻击。本作中虽然很多关卡是在宇宙中展开，但是其实并没有空间的要素，战斗都是在一个平面上展开。按住L键可以防御，防御时能够大幅降低受到的伤害，这时EN不会回复，但是可以移动。



R键菜单

道具名	价格	效果
リペアキット	500	为自机回复少量AR
リペアキットHG	750	为自机回复大量AR
SPチャ-ジャ-	1000	为自机回复少量SP
SPチャ-ジャ-HG	3000	为自机回复大量SP
オ-ルリペア	1500	为同区域内我方机体回复少量AR
オ-ルリペアHG	3000	为同区域内我方机体回复大量AR
アタックブ-スタ-	1000	提高同区域内我方机体攻击力
アタックブ-スタ-HG	1800	大幅提高同区域内我方机体攻击力
シ-ルドブ-スタ-	1000	提高同区域内我方机体防御力
シ-ルドブ-スタ-HG	1800	大幅提高同区域内我方机体防御力
スピ-ドブ-スタ-	2200	提高同区域内我方机体移动速度
ロケットブ-スタ-	1500	使同区域中的我方机体暂时EN无限

消耗性道具

R键菜单是游戏里比较别扭的一个要素，各方面都需要用到。玩家按住R键时，屏幕右下角会展开一个菜单，按←或→键可以在换装、使用道具、指挥队友、SP攻击等菜单之间切换，切换到想要的功能后按□、△或○键并松开，即为选择了其中的某个选项。在激烈的战斗中这样的操作显得比较复杂，尤其是想在移动机体的同时切换菜单很费劲，建议玩家把菜单停留在常用的SP攻击或使用道具项目上，这样用起来会方便一些。另外，一些特殊操作也要通过R键菜单来实现，例如使用机师技能时就要按R键后将菜单调至SP攻击一栏再按×键，AGE-2的变形则需要调至换装一栏再按×键，这些特殊操作在菜单里是不显示的。战斗中可以使用的道具种类不少，但是每次出战只能携带3种，每种不同的道具数量都有相应的限制，如回复自身25%左右血量的**リペアキット**可以带10个，而回复50%左右血量的**リペアキット**HG则只能带5个。要注意的是，区域性的道具效果是包括自机的，一些能够提高能力的道具还是相当实用的。另外，在击坠敌机时，有时会出现绿色或红色的方块，走到附近即可拾取，效果分别等于一个**リペアキット**或SP**チャ-ジャ-**。

SP攻击

SP攻击（正式名称为**バトルスキル**，即战斗技能）是威力比较大的攻击，需要消耗SP槽，不同的攻击消耗的数量也不同。SP槽通过攻击敌人或被打都能积攒，初期的机体最多积攒3条，随着机体的进化能够积攒的数量也会增加。玩家使用SP攻击时要先按R键，再用方向键调至SP攻击一栏，之后就能看到□、△或○键对应的不同攻击，这时按住其中一个键不放就会出现一个提示技能范围的框进行锁定，不同技能对应的范围也不同，当敌人进入范围后其身上会显示被锁定的标记，这时松开按键就可以放出SP攻击了。SP攻击威力不俗，一些消耗大的攻击甚至有秒杀敌人的威力，而且大部分都具有范围攻击的效果，但是在锁定时无法使用普通攻击，按×键冲刺也不太方便，所以在使用时要先保证自身的安全。好在攻击发动时多有短暂的无敌效果，靠这效果能够回避敌人不少攻击。部分SP攻击还会附有异常状态，如速度下降、防御力降低等，不过即使不管过一小段时间也会消失。





机师能力



“机师能力（パイロットスキル）”是对动画中各种人物能力的表现，战斗时R键后将菜单调至SP攻击一栏再按×键即可消耗SP发动（剧情流程中多数时间都无法使用）。发动后屏幕下方会显示能力的持续时间，不同的能力作用请见右表。

能力名称	作用
Xラウンダ–	提升机体的速度，持续20秒
Xラウンダ–Lv2	大幅提升机体的速度，持续10秒
スナイパ–	提升射击攻击力，持续20秒
スピ–ド スタ–	大幅提升机体速度，持续20秒
インファイタ–	提升格斗攻击力，持续20秒
ディフェンダ–	提升防御力，持续20秒
バ–サ–カ–	提高攻击力，受到伤害也会增加，持续20秒
エ–スパイロット	提升会心一击的几率，持续20秒
激励	提升全队的防御力，持续20秒
白い狼	提升射击攻击力，持续20秒
エリ–ト	EN消费减少，持续10秒
司令官	提高队员能力，被动技能
幸运	完成任务时获得道具的数量增加，被动技能
再出击	被击坠后，不消费点数再出击一次，被动技能
底力	血量低时能力大幅增加，被动技能

交错任务

在主菜单中选择**クロスプレイミッション**一项可以进行与主线流程无关的任务模式，这里有大小近百个任务供玩家挑战。玩家在这里需要先建立一名人物（也就是玩家自己啦），要注意的是人物建立之后就无法更改，所以选择的时候要多考虑。有趣的是，自建角色的声优包括了子安武人、能登麻美子、花泽香菜等人，声优控玩家可要注意分辨了。建立人物之后，玩家就可以开始进行一个个任务的挑战，初期玩家的军衔很低，只能接到低等级的任务，随着完成任务数量和军衔的提高，会有越来越多的任务开启，后期的任务难度相当高，玩家要多多强化机体，同时配置好僚机，挑战起来压力就会小一些，如果有朋友联机的话那就能轻松不少了。任务中每台MS都有一个**コスト**点数，被击坠的话会在总点数中扣除相应的数量，如果扣完即告任务失败。一般来说比较强力的机体配置消耗的点数也越多，更“死不起”。

交错任务中有很多来自其他高达作品的任务，主线流程通关后就会开启。完成后可以获得稀有素材，并且生产出相应的机体。游戏的两个版本最大的区别就在这里，《宇宙加速》版中的任务为UC系高达相关，包括了**ザク、ジム、ガンダム、ドム、シャア专用ザク、ゲルググ、グフ、ズゴックZガンダム、νガンダム、ユニコ–ンガンダム、シャア专用ゲルググ、シャア专用ズゴック、ギャン、ジオング**。而《宇宙驱动》版则为《SEED》和《00》相关，包括的机体有**ジン、ストライクガンダム、ザクウォ–リア–、ガンダムエクシア、プロヴィデンスガンダム、ジンクス、ディスティニ–ガンダム、ジャスティスガンダム、ヴァ–チェ、ストライクフリ–ダムガンダム、リボ–ンズガンダム、キュリオス、ダブルオ–クアンタ**。









第1章 救世主ガンダム

游戏开始时还是小学生的弗利特（フリット）在自己的房间里，他的青梅竹马、也是她未来的妻子艾米莉（エミリ－）找他一起去上学。游戏的RPG部分基本没有难度，场景大多很简单，要去的地点都会在地图上以箭头＋叹号的方式标出来，跟着地图上的提示走就没有问题。如果忘记要做什么的时候可以站定不动一小段时间，屏幕下方会浮现出任务提示。游戏中的绝大部分情节都和动画中差不多，对于动画比较熟悉的玩家肯定会感觉十分亲切。头上没有标记的路人和流程没有什么关系，和他们对话能听到一些有趣的内容。来到学校和老师对话后展开剧情，卫星城遭到UE的袭击，回到自己家里调查桌子上闪光的点获得高达启动实验的资料。之后游戏中的某些场景里也会有这样闪光的点，表示这里有道具可捡。到了基地之



后高达AGE-1启动，同时机体改造相关的选项也解锁了，之后进入游戏中的第一场战斗。

战斗开始时玩家的武器几乎无法对敌人造成伤害，玩家可以先熟悉一下战斗的操作。一段时间之后玩家会获得新的武器，使用新武器进行近战攻击就能很轻松地消灭敌人。虽然消灭了敌人，但是整个卫星城处于崩溃的边缘，在逃离的路上弗利特救下了一位名叫尤琳（ユリン）的少女。逃离的战斗分为几个区域，消灭敌人并前往下一个区域即可。不过就算成功离开了卫星城，宇宙中也有UE的机体阻拦。这场战斗中敌人有BOSS级的机体登场，屏幕上方会显示BOSS的血量，不过它的实力其实并不比杂兵强多少，战斗中玩家还会获得经典的光束步枪，威力相当不错。接下来又进入一场战斗，玩家要帮助卫星城的核心清扫障碍，战斗中有敌人干扰，击坠它们之后还会刷新，由于有时间限制，玩家可以不理会他们，专心将障碍切断即可。战斗结束后，众人登上了由库鲁迪克（グル-デック）舰长指挥的歌姬号（ディ-ヴァ），开始了在宇宙中的征程。



第2章 ファ-デ-ンの光と影

这一章开始时通讯机能解锁，这个机能相当于游戏角色们的微博，他们偶尔会发一些消息或者聊天，内容不是很多，对游戏的实际流程也没有影响。从食堂前往格纳库后，巴鲁卡斯（バルガス）为弗利特介绍了AGE系统，这时玩家可以开发和制造新的武器装备，也可以对部件进行升级了。接下来白狼沃尔夫（ウルフ）登场，和弗利特展开决斗。战斗中沃尔夫的近战攻击力比较强，看到他拿出剑来时就快速躲避即可。将他的血量降到一半左右时UE会出现，白狼则作为僚机帮助玩家战斗。在战斗中，玩家可以在R键菜单中按←或→选择到队友一栏，并给他们下达指示。之后沃尔夫会作为队友加入。

结束战斗后进入了宇宙航行的界面，玩家控制母舰在宇宙里行进。需要前往的目标依然有箭头提示方向，按SELECT键打开大地图也能看到整个宙域的情况。宇宙中会随机刷新敌人，在敌人接近时按□键可以进入战斗，用来练级或刷素材。同时，宇宙里也会有一些道具可捡，玩家可以多多探索。

到达卫星城法丹（ファ-デ-ン）后，从自己的房间前往格纳库，队中的另一名机师拉甘（ラ-ガン）也向弗利特提出了演习的挑战。这一战难度比较高，拉甘的攻击伤害很高，把他的AR降低到一半左右时白狼会作为敌方增援参战，玩家可以利用场景中的地形作为掩体，来躲避对方的攻击，同时集中火力攻击拉甘，将他的血量降低到10%



左右时会发生剧情，对话完毕后就会获胜。但是要注意的是对话过程中战斗仍在继续，如果这时被打倒同样会GAME OVER，一定要小心。完成整个事件后拉甘加入。

在卫星城里，弗利特遇到了一名叫做迪希尔的少年，带他回到母舰自己的房间后发现他拿走了启动高达用的AGE装置（AGEデバイス），弗利特来到食堂寻找迪希尔，又前往格纳库，发现他已经把高达开走了，弗利特只能驾驶拉甘的机体去追击。在消灭了几台UE的机体后迪希尔驾驶高达开始攻击弗利特，他的攻击力很强，玩家在和杂兵周旋时最好蓄好SP槽，在与高达战斗时使用。将AGE-1的血量降低到一定程度之后终于夺回了机体。

在母舰的食堂里，艾米莉赌气离开了母舰，弗利特要前往格纳库，再到卫星城找她。这时MSG系统解锁，MSG是一个虚拟对战系统，能够让人模拟MS之间的战斗，说白了就是可以和路人NPC进行对战，这是游戏流程中刷钱刷等级刷材料的途径。能够对战的NPC在地图上显示为红色的点，头上也会显示一个“VS”符号，玩家只要与其对话就可以反复挑战。在卫星城内部的街道上找到了艾米莉，谁知二人恰好被卷入了卫星城上两派势力间的战斗中。战斗分为4个区域，将所有敌人全部打倒即可。完成事件后开启工厂（MSファクトリ-），现在可以在这里补充各种道具了，可以买到消费品、材料、部件和武器。以后每个卫星上也会有工厂开放。建议玩家多买一些补充AR（也就是血量）的药，大药每次可以带5个，小药则可以带10个，流程中的大部分战斗靠这些药就能撑到获胜。



来到ドン・ボヤ-ジ邸推进剧情后，两派人士又在市区打了起来。玩家自然要赶到现场组织。战斗时两派的机体会互相打，最好利用掩护找敌人攻击的空隙出去进攻，不然很容易被围攻。削减双方首领机体的AR后UE的新型机乱入，把BOSS机的HP降低到一定程度后发生剧情，两派人士共同对抗外敌，而弗利特则赶往港口对付新出现的敌人。这里BOSS的装甲很厚实，普通攻击几乎无法造成伤害，战斗中巴鲁卡斯老爷子会发射部件，玩家的高达换装为格斗型（AGE-1タイタス），加强了近战格斗能力，按△键可以使用连续攻击，按○键还有特殊攻击，三拳两脚就能解决掉敌人。干掉BOSS后，回到市内把残余的敌人解决掉，两派也和好了。

回到母舰中，来到格纳库找白狼对话，再与巴鲁卡斯对话即可展开对UE的战斗，这场战斗限制使用普通型（AGE-1ノ-マル），这里的敌人数量不少，敌人的母舰上还会有主炮进行援护射击，如果觉得经常被打断的话可以先把这些大炮拆掉。在面对BOSS机时，玩家会换装为机动型（AGE-1スパロ-），这个形态下移动速度相当快，△键的近战攻击变为6连击，很适合与敌人周旋。



第3章 その泪、宇宙に落ちて

从卫星出来后新的宙域开启了，玩家可以前往卫星ミンスリ－。在船着场和舰长对话后可以前往森林，遇到尤琳后开启场景“バ－ミングス邸”，拜访之后回到母舰，就可以开着高达带妹子出去兜风咯。（小编：喂！）之后发生舰长被捕的剧情，弗利特驾驶着高达前去营救，这时面对的敌人是联邦军的机体，敌人的攻击力比较强，加上地形开阔，这里建议速战速决，利用SP攻击的范围效果一次攻击多个敌人。几天后，带着尤琳来到湖畔，剧情过后回到母舰中，前往舰桥离开卫星。这时又有新的宙域开放，向地图西北方移动前往要塞アンバット，在途中遇到UE袭击联邦的舰队，作为主角自然不能袖手旁观。这里战斗中只有一些UE杂兵机，只有数量比较多，用格斗型时两套近战攻击就能击坠一台，非常简单。战斗过后继续前往要塞开始和UE的决战。



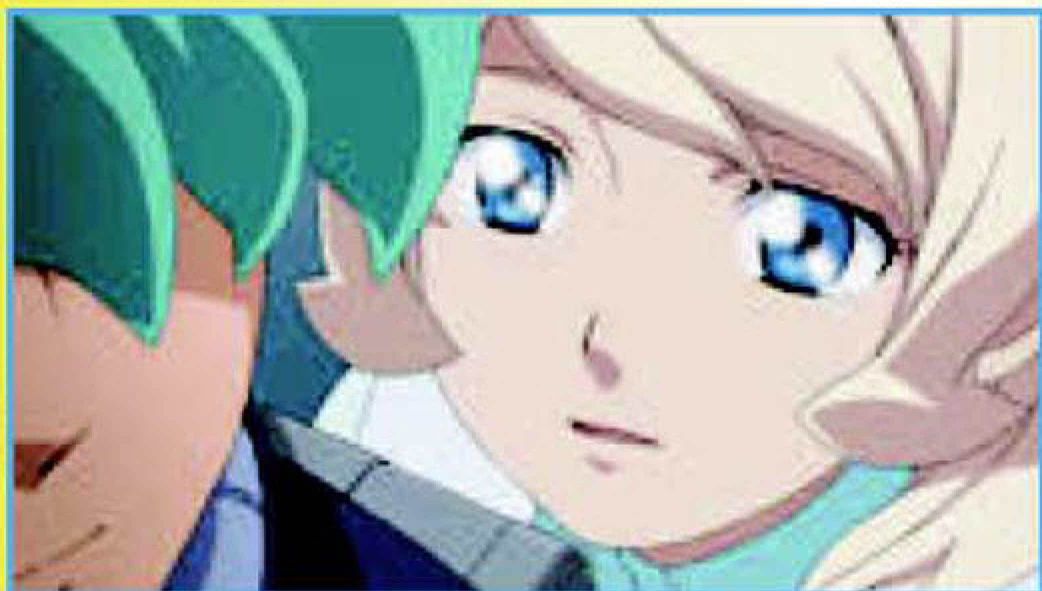
这里敌人的等级为10级，建议之前强化一下机体或是找地方练到相应等级再来挑战。战斗开始时仍是杂兵战，敌人的血量很少，这里可以积攒一下SP槽，也要注意节省回复道具。击坠数台杂兵机之后迪希尔登场，他是个比较难对付的对手，玩家的攻击很难把他打出硬直，很容易在攻击他时直接遭到反击。如果之前攒满了SP槽的话，可以靠有无敌效果的SP攻击来磨他的血。把迪希尔打到半血之后发生剧情，尤琳作为敌方的支援登场，这时玩家处于一对二的不利局面，而且敌方两台机体的能力都比较强，建议玩家集中火力攻击迪希尔，看到尤琳使用“浮游炮”攻击时可以发动SP攻击，利用无敌时间躲避这一招，如果全中的话会损不少血，需及时切换到道具栏使用回复道具。削减迪希尔的血量到一定程度时悲剧的一幕上演，尤琳为救弗利特最终香消玉陨，弗利特激发了潜藏在身体里的能力——Xラウンダ－，在战斗中的R键菜单中选中技能一栏，再按×键即可发动。发动了能力后我方的速度得到了较大的提升，尽量绕到敌人后方攻击很快就能击败BOSS。

侵入要塞之后展开一场大战。玩家先要在区域5和7中破坏这里的炮台，为母舰创造出着陆的条件。这些炮台隔一段时间就会开火，被打中的话会被击飞，攻击时绕着炮台转圈就不会被击中了。接下来的任务是清除1、2、6区中的杂兵，途中在其他区域也会遇到杂兵，没耐心的话可以不管。之后在区域4中迎来这里的总BOSS——大型机体デファ－ス。虽然它个子大，但是血并不厚，招术也比较简单，除了大范围高伤害的光束攻击SP技之外，平时多是来回游走并射击，被它平射打中伤血并不多，在与玩家近身时，它偶尔会使用胸口发射的散弹攻击，待在他侧面或后面就可以无视。总体来说BOSS的近战能力比较差，玩家可以和它打贴身战，边绕边打即可。获胜后回到RPG模式，走过一段路之后宣告第一世代的剧情完结。



第4章 ア-シュランス战役

8年过去了，弗利特也已经长大成人，而本章中的剧情在TV动画中并未出现，想要补完世界观的朋友不要错过。控制青年弗利特和场景中的整备士对话得到AGE-1的剃刀型（レイザ-），接着前往指令室报道，再前往展望通路见到久违的艾米莉，之后回到格纳库开始对剃刀型的机体性能测试。在场景中随便飞一段距离就会遇敌，敌人的能力不强，剃刀型的数值则比较优秀，□键攻击为连发的射击，虽然没有蓄力攻击的威力，但是能够起到不错的压制作用。回到基地后前往指令室报告敌人的情况，再回到格纳库再次开始任务，这次会遇到红色的新机型**アビゲル**（PSP版原创机体），它会使用重炮进行攻击，威力不小，看到对方把背后的炮筒向前拉时就要及时侧移来躲避了。一段和艾米莉的感情戏之后就要面对维根的大举进攻。



这里的战斗比较难缠，敌人的等级在15级左右，如果玩家没有刻意练过级的话可能会发现自己掉血比较快，所以在出发前最好在基地多买些补给道具并记得装备上。区域1中的杂兵机不难对付，区域2里有敌人战舰的主炮干扰，敌兵的血很厚，建议攻击主炮积攒SP，之后用△键的SP攻击来对付敌兵，区域3的打法也是如此。3个区域里的杂兵全部清除后BOSS机**ウィゲル**出现，这台机体的远程作战能力比较强，SP攻击锁定距离非常远，被锁定后如果开了X**ラウンダ**-技能的话可以拼命按×键向侧面移动可以躲过，没开的话就乖乖防御吧。和BOSS近身时，他会使用胸口散射攻击，近身被打中的话比较疼，好在这一招只能攻击到BOSS面对的方向，所以在侧面或后面攻击就比较安全。将BOSS血量削减到很低的程度就会触发剧情获胜。

第5章 友情と恋とモビルス-ツ

多年之后，40岁的弗利特已经成为了联邦军的司令官，他的儿子亚瑟姆也已经17岁了，第二世代的故事由此开始。流程开始时玩家在学校的社团室里，这里的路上有几处闪光的位置，可以捡到一些道具。回到自己家之后，弗利特将AGE装置交给了亚瑟姆。第二天来到学校的社团室触发剧情，多年没有发动大规模攻击的维根再次袭来，回到家中的马棚里，亚瑟姆登上了藏在这里的高达展开战斗。敌人只有两台机体，这里玩家可以适应一下亚瑟姆的攻击动作。又过了一天后，亚瑟姆的班级里来了一位转校生——泽哈特，带着泽哈特与同学们来到家中后，泽哈特呼叫



维根前来袭击，想要抢夺高达。这次袭来的敌人中有一种黄色的机体**ドラドL**，会发射威力很强的导弹攻击，建议在遇到时快速用SP攻击解决掉。

获胜后，菜单中的各种改装选项都可以使用了，同时也可以找人进行MSG对战练级。推荐在这里先强化一下机体，带满补血道具后再到学校的社团室推进剧情。这里的任务要玩家带着罗玛丽（**ロマリー**）去寻找现在缺少的部件，但是这个任务没有提示，玩家需要先到公园和罗德对话获得**モーター**，再来到联邦军基地与凡尔格斯对话获得**ラジエーター**，最后在自己的马棚里找到结线（谜之声：你家马棚里怎么什么都有啊！）。回到学校后进入MS比赛，比赛中亚瑟姆驾驶的是社团自己组装的机体，一众对手也用的都是类似的机体，这种机体无法使用□键的射击，只有△键的近战攻击和○键的冲撞，敌人HP都很低，基本上闭着眼睛按△键就能获胜。击败两名对手后维根军袭来，亚瑟姆则驾驶着高达AGE新的骑士型换装出现（**AGE-1ソーディア**），这台机体近战攻击的范围极大，而且威力相当不错。击退几台杂兵后BOSS机**ゼダスR**会出现，要注意它的SP攻击威力极强，看到身上被锁定时可以及时躲到建筑后面。

战斗获胜后进入一段较长的流程，众人的毕业典礼上，泽哈特被指认为维根的间谍，一场战斗是免不了的了。这场战斗玩家无法获胜，进行一段时间后就会发生剧情，亚瑟姆被泽哈特推倒，但是在友情与信念的交错下，泽哈特并未下杀手，在联邦军的追击下逃走了。



第6章 ウルフ队、出动

亚瑟姆加入了联邦军，他的队长正是当年和他父亲一同战斗的白狼沃尔夫。在格纳库的训话过后带着新认识的战友艾丽莎（**アリーサ**）来到食堂和沃尔夫对话，再回到格纳库见过艾丽莎的老爸。（猜猜是谁？）这时战舰遭到了维根的攻击，在格纳库找到沃尔夫对话就可以出击。由于这时高达AGE-2还在调整，所以这场战斗玩家操作的是沃尔夫，他的攻击力相当强，SP攻击更是能一击秒杀敌人。打退一波攻击后，AGE-2终于可以出击了。AGE-2的射击伤害很高，按R键调整到换装一栏后按住×键可以变形成战机高速飞行，不过对EN的消耗也相当大。



结束战斗后进行大段剧情，玩家又可以驾驶着歌姬号在宇宙中航行了，而且现在可以按SELECT打开地图时直接在地图上移动到已经去过的地点，非常方便。操纵母舰前往**ビッグリング**的途中遇到维根的部队，击退几台杂兵后，戴上面具的泽哈特开着三倍速、红色，头上还有两只角的机体**ゼイドラ**登场，这次他的攻击非常强，一枪就能打掉高达

不少AR，建议和他保持一定距离，队友们会上去和他缠斗，玩家可以专心躲避他的射击，再伺机反击。削减BOSS三分之一体力后进入剧情，之后需要继续打他剩下的血量，将他的血量打到极低的程度时会再现泽哈特打败亚瑟姆，并且再一次放过他的剧情。

在ビッグリング中来到展望通路，对话后前往训练室进行模拟战测试亚瑟姆的能力，经过一场杂兵战后，亚瑟姆的Xラウンダ–能力被测定为D级，沃尔夫队长带着他找到了弗利特当时的战斗资料，加上刚才泽哈特的战斗资料，让亚瑟姆来一次超越自己的模拟训练。这场战斗比较难打，AGE–1的近战攻击相当厉害，但是射程并不远；ゼイドラ的射击威力很大，但玩家和它近身后它会显得比较无力。推荐先解决掉ゼイドラ，再和AGE–1周旋。和白狼对话回到母舰，之后又遇到维根的袭击。这时最好先装备好回复道具再进入战斗。这场战斗需要玩家按照1→2→3区的顺序把各个区域中的敌人清理干净，之后迪希尔和泽哈特两名能力者开着自己的专用机出战，两人的能力都比较强，尤其是他们的SP攻击威力很高，看到身上被锁定后就要快速远离他们，泽哈特的飞踢很容易侧移躲避，迪希尔的实在躲不开的话就老老实实防御吧，不要吝惜回复道具的使用。开战不久老爸就会驾驶着AGE–1亲自参战，不过说实话起到的帮助并不大……将任意敌人的血量降低到2/3左右后发生剧情（建议集中攻击泽哈特），弗利特与迪希尔离开，玩家需要把泽哈特的血量打到较低的程度就能获胜。



第7章 赤い夕阳を见た

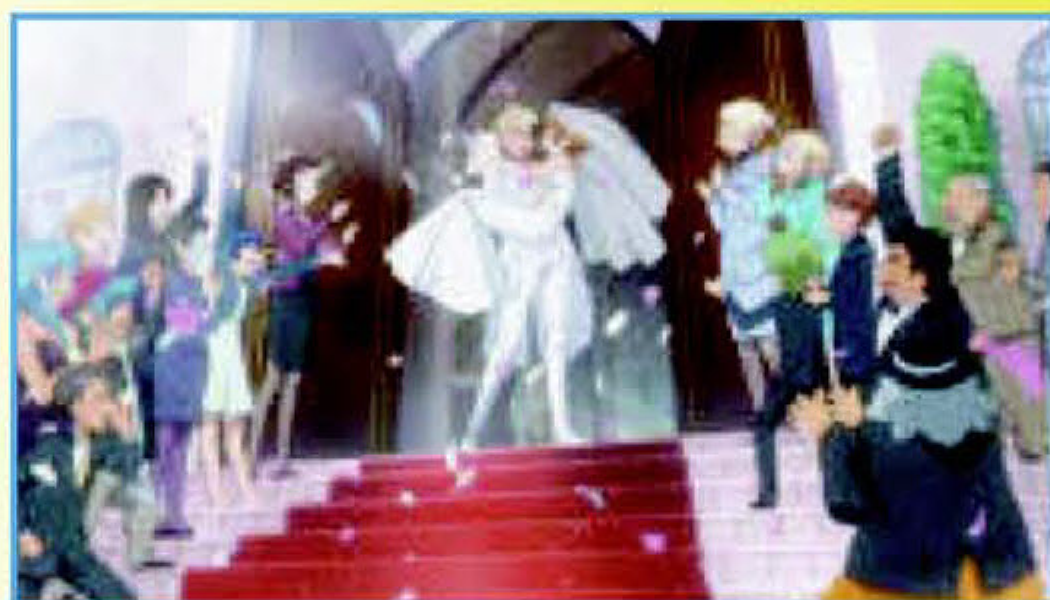
驾驶歌姬号来到卫星ソロンシティ后，进入母舰的管制层发生剧情，玩家改为控制罗玛丽追寻亚瑟姆，在卫星城里找到他时正好遇到维根的袭击，亚瑟姆驾驶高达迎击，击退敌人后进入剧情流程。从自己房间下船来到新开放的场景“公园”中，会遇到泽哈特出现在这里，他又一次没有对亚瑟姆下杀手，而是驾驶着自己的机体试图离开，亚瑟姆则驾驶高达追击并展开战斗。泽哈特和他的座机ゼイドラ我们已经打过很多次了，这次我方是三对一的有利局面，将他的血量打到一半后AGE–2就会获得新的换装——双枪型（ダブルバレット），在这个形态下按□键一次就能射击两发，使得我们的远程攻击能力得到了不少的提高。



战斗结束后发生了库鲁迪克被刺杀的事件，而亚瑟姆这边则是需要到管制层找罗玛丽对话，之后亚瑟姆得到了能够激发Xラウンダ–能力的头盔，他戴着头盔加入了战斗。带上头盔的亚瑟姆能力得到了大幅强化，虽然BOSS是迪希

尔，但是玩家会感觉他远没有之前那么难缠了，将其血量削减到较低的程度后他就会逃跑。结束战斗后弗利特和沃尔夫的一番话让亚瑟姆明白了坚强的心灵是比任何能力都要强大的力量，他驾驶着月神型换装（アルティメス）开始保卫卫星城的战斗。月神型默认状态即可积攒5条SP，能够让玩家连续使用SP攻击。另外，按○键可以发射威力很高的月神炮，使用时要注意EN的消耗。这里会连续进行3场战斗，第一场是杂兵战，玩家可以体会月神型的强大火力；第二场战斗要面对迪希尔，周围的杂兵可以交给沃尔夫处理，玩家集中攻击迪希尔，如果觉得杂兵干扰太大的话可以用SP攻击秒杀几台，对BOSS并没有太大的效果，将迪希尔的血量打掉1/3时会发生剧情，沃尔夫队长为了掩护亚瑟姆而壮烈牺牲，之后继续与迪希尔的战斗，这时月神型专用的SP攻击变得威力极大，一炮即可击败迪希尔。接下来需要与泽哈特进行对决，这场战斗里的杂兵数量非常多，可以看准他们聚集在一起时用SP攻击月神激光一起收拾，把他的血量降到一半以下后发生剧情，多鲁（ドール）率领一队敌兵袭来，这些机体都是已经打过多次的老面孔了，把队长机击破即可获胜。最后，亚瑟姆要阻止坠向地球的要塞，这里的杂兵可以不用理会，移动到3区时会遇到泽哈特，但是这次不需要战斗，来到5区后两人协力阻止了灾难的发生，之后又分别走上了各自的道路……

维根入侵的计划被阻止了，根据库鲁迪克留下的线索，联邦军首相里通维根的罪行也被揭露了出来，联邦政府中的腐败份子被清除，新的政府开始运作。亚瑟姆也得到幸福，与罗玛丽结为了夫妻。



第8章 じいちゃんのガンダム



时间再次向后推移了13年，相传亚瑟姆在一次宇宙任务中战死，他的儿子奇奥（キオ）和朋友们一起参加了“勇气之日”的庆典活动，却遇到了维根再次展开侵略。帮助同伴疏散后，奇奥登上了爷爷（也就是弗利特）送来的高达AGE-3并开始了4场连续战斗。第一战仍然是给玩家熟悉机体之用，AGE-3的远程攻击是光线火箭炮，虽然出招收招的速度都比较慢，开枪时也不能移动，但是威力超大，攻击持续时间长，射程也相当理想，在远处可以很轻松地解决敌人。第二战要面对长腿的Lガンナー，它的炮击威力很大，但是脚下是炮击的盲区，一直在它脚下砍就能很快解决。第三战迎来了“老朋友”泽哈特，可以远程和他对射，他的火力远不如AGE-3的光线炮，削减他的血量后发生剧情，高达获得了新的武器，使用SP攻击后会发生剧情获胜。

镜头一转来到歌姬号上奇奥的房



间，（好像祖孙三代都用的同一个房间……）玩家要先到食堂与姑姑由诺娅（ユノア）对话，在确认了家人的安全之后前往格纳库和队友进行模拟训练，之后驾驶母舰行进时又遇到敌袭，来到格纳库乘上高达后在沙漠中出击，可是沙子却阻碍了机体的行动，战斗开始时我方的机动性极低，处于很被动的局面，但是经过一段时间后就会获得要塞型换装（フォートレス），不仅移动方式改为了悬浮，还增加了○键的炮击，□键的射击也得到了强化，出手速度和威力都有一定加强，几下就可以干掉敌人，击坠任意一台敌机后就会获胜。

继续向**ロスト・ロウラン**基地前进，到达之后要参与这里的保卫战，有了要塞型的强力炮火，面对敌人的杂兵只要按键就可以全部轻松解决，SP攻击甚至有着直接秒杀数个敌人的威力。清理掉杂兵后泽哈特出现，但是和动画剧情中一样他完全不是奇奥的对手，笔者在攻略时开局迎面一发SP攻击就直接进了剧情……解决了敌兵后又发现了基地中被维根安放了炸弹，奇奥要解除这些炸弹的威胁。炸弹在场景中表现为红色闪动的点，只要走到上面就算是成功回收，这个过程中的敌兵可以放着不管，按↑键解除对敌人的锁定视角就可以方便地寻找炸弹了。2区的炸弹在1、4区之间路上侧面的凹陷处，3区的炸弹在湖边的台阶下方，而4区的炸弹则在3区出口一侧的小路里。拿到所有炸弹后回到1区，奇奥将所有炸弹扔到了基地之外，成功解除了一场危机。回到歌姬号的管制层，战舰就开始向宇宙进发。

第9章 新世界の扉

在宇宙中，歌姬号的船员们遇到了宇宙海贼组织比西迪安，由于他们一贯反对联邦的做法，使得战斗在所难免，但是海贼的首领其实就是奇奥的父亲亚瑟姆。他的近战能力很强，SP攻击会直接在动画中造成伤害，只有最后一击可以躲避，但是远离他时，他很高的机动性又使得我方远程攻击不易命中，这里建议将僚机的AI改为突袭来牵制他，玩家就可以在远处狙击了。把BOSS的血量削减到一定程度之后维根的机体乱入，亚瑟姆转而和奇奥共同对外。战斗结束后，从弗利特口中得知刚才的海贼就是自己父亲这个真相的奇奥受到了不小的震动。

通过从亚瑟姆手中得到的信息，众人了得知多年前被联邦封印的武器数据库EXA-DB的消息。一番剧情过后众人决定前往月球。进入航行界面后需要注意，前往月球的道路在**サルガッソ**-宙域向右一段距离的位置，向下走即可到达，从其他位置是过不去的。接近月球时，歌姬号遭到维根的夹击，奇奥驾驶着AGE-3轨道型换装出击，迎战泽哈特，轨道型的火力不如之前几个形态猛烈，但是机动性和射击命中提高了不少，泽哈特则会开始使用类似浮游炮的远程攻击，伤害比较高，记得及时防御。削减泽哈特少许血量后敌人的强援扎那尔特（**ザナルド**）开着**ザムドラー グ**登场，它的攻击力相当猛，尤其是冲撞能造成大量伤害，建议把焦点放在

它身上，看到它做出冲撞的动作就立刻向侧面躲避。敌人的防御力都比较强，需要慢慢磨。将扎那尔特的血量打倒一半左右时，弗利特会驾驶AGE-1亲自出战，而其血量降到很低的时候会触发剧情，AGE-3和奇奥都被敌人捕获，而亚瑟姆展开了营救奇奥的行动。

被俘虏的奇奥不但没有被维根首领因塞鲁康特（イゼルカント）关押起来，反而获得了自由行动的机会,这皆因奇奥有着因塞鲁康特当年病逝的孩子几乎一样的外貌，而因塞鲁康特希望奇奥能够通过自己来看清维根。在这里，他结识了一个名叫露（ルウ）的女孩，并且也了解了很多维根人的事，得知露的病情后，奇奥回到宫殿和因塞鲁康特达成了一个交易：用AGE装置中的秘密换取了能缓解病情的药，之后带着有所恢复的露在外游玩。另一边，亚瑟姆已经来到了这里，并和敌人展开了战斗。这





一战要面对不少杂兵，○键的SP攻击对付密集的敌人有不错的效果，而△键消耗5条SP的近战攻击则显得不太实用。获胜后亚瑟姆找到了奇奥并要带他离开，奇奥坚持要再给露送一次药，可是来到了露的住处才发现她已经闭上了眼睛……这时亚瑟姆带来了AGE-3轨道型，父子消灭了众杂兵后冲至宇宙。可是这时一台高达拦在他们面前，这正是因塞鲁康特根据AGE装置中信息所制造出的高达**レギルス**。这是一场硬仗，BOSS的血非常厚，攻击力也不弱，要打上很长时间。BOSS在普通状态下会使用浮游炮攻击，只靠普通的加速很难躲开，这里可以利用SP攻击的无敌时间来吃这一招，而BOSS的SP攻击浮游炮则需要玩家来防御了。只要有耐心，加上多带回复道具，将BOSS的AR削减到10%左右时就会触发剧情，亚瑟姆和奇奥乘坐海贼的母舰逃离。

第10章 キオの决意

回到歌姬号后，先在格纳库和管制层和大家打个招呼，再到卫星的宇宙港看到自己老爸和爷爷的争论。回到医务室让姑姑检查身体后，来到管制层参加作战会议，之后新的高达AGE-FX也开发完毕了。这时歌姬号出发前往月球基地，开始夺还作战。这里要注意，接下来是很长的一段战斗且不能存档，推荐对实力没信心的玩家练到26、27级以上，强化好FX的部件，同时多带回复道具再参战，否则如果挂掉的话就要重头打起。



开战时区域1中有数台杂兵机，玩家可以在这里适应一下AGE-FX的攻击，它的○键特殊攻击是浮游炮，发射之后就会自动攻击目标，配合其他攻击能够发挥强大的火力。SP攻击也有一招使用浮游炮的招术，消费5条SP槽，威力极高。来到区域2之后还是先要对付杂兵，之后BOSS机体**フォーンファルシア**出现，这台机体也会使用浮游炮攻击，不过火力并不强。将其AR降至3/4左右时泽哈特登场，而我方前来援助的则是泽哈特的老对手——驾驶着高达AGE-2黑犬型的亚瑟姆。两位BOSS在体力较低时都会退场，这时玩家要清理区域3和4中的敌人，之后BOSS机**ティエルヴァ**就会在区域2出现，打到一半时刚才逃掉的两台BOSS机**フォーンファルシア**和**ギラーガ**都会再次出现，而弗利特也会驾驶高达前来支援，祖孙三代一起共同战斗。这场战斗中**フォーンファルシア**和**ギラーガ**在血量低时都会撤退，而**ティエルヴァ**血量低时则会回满血一次，所以建议先集中攻击增援的两机，把它们击退后再专心对付BOSS。由于有父亲和爷爷吸引火力，这里反而不会掉太多血（汗）。夺下了月球基地后，玩家可以先补充一下回复道具并且加强机器，再来到司令室并进入游戏的最终章。

最终章 こぼれ落ちる宇宙のかけら

从格纳库来到展望通路触发剧情，再来到司令室，然后前往舰桥，玩家要驾驶歌姬号来到宇宙要塞**ラ・グラミス**，开始最后的征程。这一章满满的都是战斗，在宇宙飞行时可以进行补给和强化机会，一定要做好万全准备，尤其要准备回复道具，**リペアキット**×10、**リペアキットHG**×5是少不了的，否则一旦挂掉就要重打很多仗。笔者攻略时的等级为30级，FX的机体部件都强化到了15级左右，打起来感觉是轻松碾压，玩家可以作为参照。另外最终章的部分剧情和原作有所不同，但大方向基本一致，在追TV版动画的同学要注意游戏会提前剧透最终结局。

接近宇宙要塞后进入杂兵战，击坠数台杂兵后BOSS机体**グルドリン**出现，它会在场景中来回冲撞，不过伤害很低，可以慢慢料理。击败敌人后泽哈特开着高达**レギルス**出现，这是一场车轮战，将一台BOSS机的AR打掉一部分它就会撤离，之后就会有下一台出来增援，要打的有高达**レギルス**、**フォーンファルシア**、**グルドリン**等，同时也会有不少杂兵出现。好在现在杂兵对我们已经无法构成什么威胁了，可以用它们来积攒SP。获胜后剧情一转，进入一个小插曲，玩家控制队长迎击敌人，虽然这时驾驶的是队长专用的量产机，但是其能力并不比FX逊色，敌人的**グルドリン**依然会在场景中横冲直撞，和它硬拼都没有问题。在队长英勇捐躯后，奇奥要继续刚才的战斗，这时露的哥哥驾驶MS登场，将其击败后他和奇奥刚刚开始互相理解，就被扎那尔特杀害，愤怒的奇奥爆发了X**ラウンダー**能力，现在FX可以消费3条SP进入爆发模式了，各方面能力都有很大的提升。接下来与**ザムドラース**的战斗中，FX始终处于爆发模式中，集中



攻击BOSS即可，BOSS的攻击对我们基本无法造成伤害。

获胜后可以在母舰中进行短暂的休息，记得补给和存盘，之后继续加入战斗。首先出现的敌机是**フォーンファルシア**，这次它的血相当厚，使用FX爆发能够有效地造成大量伤害。战胜之后维根发射了巨型光束，一击就消灭了联邦军20%的军力，并且摧毁了歌姬号，好在船员们成功逃生。这时泽哈特驾驶高达**レギルス**再次出现，玩家要使用亚瑟姆与之单挑，这一战的难度比较高，亚瑟姆的机体能力很差，尤其是防御力比较低，被泽哈特打一下就会损不少血，加上泽哈特的浮游炮攻击相当难躲，所以这里请不要吝惜回复道具，同时时刻注意防御。好在亚瑟姆的攻击力不错，尤其是△键的SP攻击虽然一次消耗5条SP，但是威力相当高，小心一点的话还是不难获胜的。

这时终于迎来最后的决战，这个战场分为3个区域，将其中的所有杂兵清理干净后**ヴェイガンギア**会出现，这台机体看起来样子很恐怖，但是实际实力却没那么恐怖。它的近战攻击带有击倒效果，但是出招速度不快。远程时会发射光线攻击，这招准备时间很长，向侧面移动即可躲避。其SP攻击同样是光束，不过它会向玩家所在的位置扫射一段距离，按住×键向斜前方冲刺就完全不会中，它使用X**ラウンダー**时扫射速度会变快，如果感觉躲不开的话防御一下也不会受到太多伤害。在远处利用浮游炮和它打游击是很简单的战术。把BOSS的AR削减到25%以下就可获胜，一段剧情过后开始和最终BOSS**シド**的对决。

シド的远程攻击力非常强，光束攻击和导弹都很伤血，不过它的导弹有射程的盲区，玩家在贴近它时就不会被这招击中，SP攻击的导弹一样无法命中贴近它的敌人，可谓是游戏中最好躲的SP攻击了。光束攻击的准备动作很明显，看到它要发射时离开它的头部即可。这里推荐的战术是平时在它头部附近游走并使用△键的近战攻击，佐以○键浮游炮攻击，看到它要发射光束时侧移冲刺躲开，之后回到这个位置继续攻击。一些细小的射击伤害很低可以无视，注意自己的血量即可。需要注意的是有时BOSS会突然和玩家拉开距离，之后再用导弹攻击，如果来不及贴过去的话就防御吧。打完**シド**的所有血量后，它和刚才的**ヴェイガンギア**合体变成第二形态，这个形态下它会额外使用近身攻击和翅膀处的光线射击，发射导弹的频率有所降低，依然可以按照第一阶段的打法来打。这时弗利特与亚瑟姆也会加入战斗，有了他们的帮助，很快就能战胜敌人。将其击败后就能迎来整个故事的结局。



通关之后

通关后系统会提示玩家存档，读取通关存档后会来到进行最终任务之前的状态，获得道具、等级等都继承通关时刻的状态，并且会得到FXバーストモード和ダイダルバズーカ两种换装，游戏中各个场景中还会出现等级极高的MSG对战者等待玩家挑战。另外，玩家可以在剧院模式中欣赏游戏中的动画，任务模式中也会出现其他高达作品相关的任务。



游戏的难度相当低，某小编0改只靠回复道具都在6小时内通关了游戏。游戏的RPG部分比较单调，几乎没有什么探索要素；战斗部分做得中规中矩，不过后期大量重复的敌人打了又打容易让人感到厌烦。好在任务模式里的任务相当多，刷素材组装机体的玩法也能玩上很长时间。作为动画原作的粉丝看来，这款游戏可谓诚意十足，丰富的语音、大段的CG和即时演算动画、动画中没有的补完情节以及最后结局的剧透都让人大呼过瘾。



对于这款较为小众的作品，我比较犹豫是否把它做成一篇攻略，毕竟国内会去玩的人并不太多。不过从PS2世代走过来的《流行之神》玩家，对系列的完结始终抱有遗憾。《特殊报道部》由同一个制作小组出品，从故事、选材、剧本的两个走向等设定环节来看，它真可谓继承了《流行之神》的遗志——一个不受待见的小组、一堆不可思议的事件、两种解决事件的方式，某一话里甚至还直接点名了警视厅地下五楼。鉴于游戏的系统非常简单，而流程攻略又比较简洁，所以干脆全部写完吧。

文 胧月　美编 Juxi

PSV	AVG	文字冒险・灵异
特殊报道部		
特殊报道部		
日本一Software	日版	2012年8月23日
1人	6090日元	无对应周边

系统指南

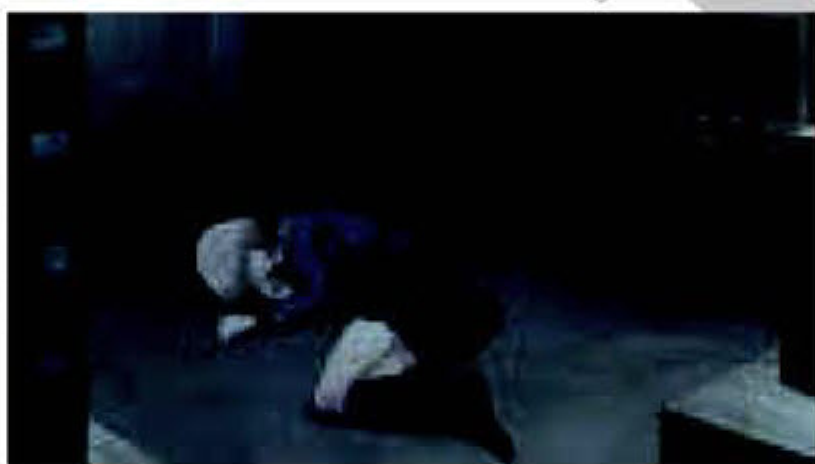


操作

基础按键操作

键位	功能
○	确定/翻页
×	取消/解除自动翻页/解除自动跳跃/解除剧情回顾/解除文字框的非表示状态
□	呼出副功能菜单
△	呼出主功能菜单
左摇杆	呼出快捷指令
L	剧情回顾
R	启动自动翻页
SELECT	即时存档
START	读取即时存档

快捷指令



左摇杆的四个方向均对应一项菜单功能，默认↑为存档，↓为读档，←为自动跳跃，→为跳过一整段剧情，使用时需要配合○键。在オプション中可对快捷指令自行设定。

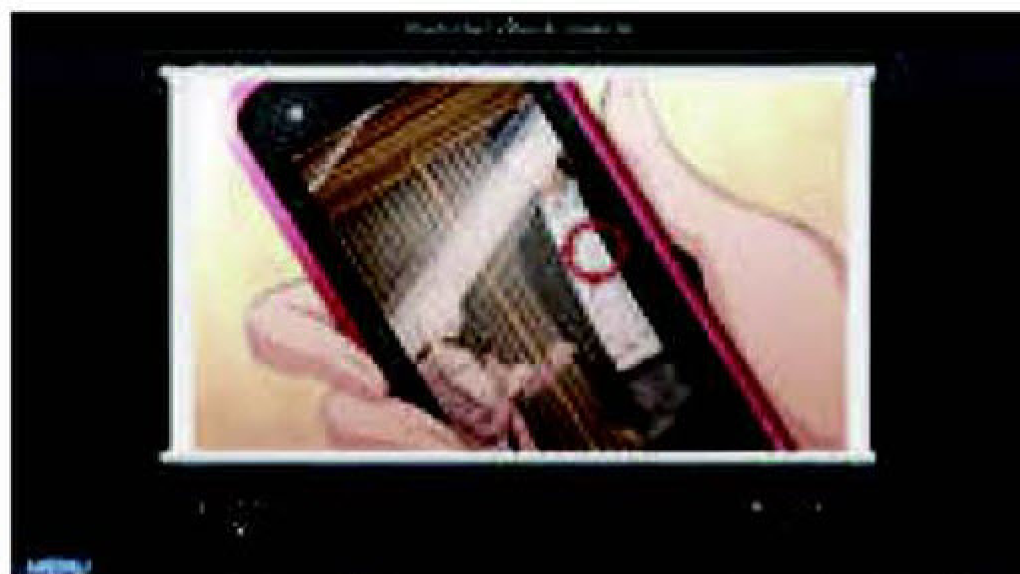
副功能菜单

在游戏中按下□键可调出副功能菜单，该菜单显示时，各键位对应如下功能：

键位	功能
方向键↑	回顾之前的剧情文本
方向键↓	自动跳跃剧情
△	跳过一整段剧情
○	自动翻页
×	关闭副功能菜单

触摸操作

游戏进行的过程中，画面的左下角会出现MENU、右下角会出现NEXT字样，点击MENU可调出主功能菜单，点击NEXT或文字框内部可令剧情翻页。不过这两处的字都比较小，而且按键明显更为方便，所以一般用不到，不过为单手游戏提供了可能。



主功能菜单

按△键调出的主菜单是一个九宫图，不过只有七个格子对应了功能，左下角和右下角的空格是没有选项的，通关后也不会追加。

选项	功能
セ-ブ	存档
ロ-ド	读档
デ-タ削除	删除存档
スト-リ-选择	选择指定话数，从该话开始游戏
オプション	设置环境
タイトルへ	回到标题画面
戻る	关闭主功能菜单

材料分析

マテリアルチェック

在事件相关的材料中找出异常，发现解决事件的线索。材料分析除了能推进剧情外，还与奖杯获得有关，玩家可参照流程攻略中的提示。材料分为影像、照片和声音三种，影像和照片的分析方法相同，只要分析影像中静止的帧数，发现图片上的可疑部分时，使用摇杆或直接点击触摸屏上的对应位置，再按○键确定选择。分析声音材料时，只需选出可疑的句子即可，不用标注具体的可疑关键词。

计划确立

プランニング

每一话的剧情发展到一定程度，主人公已经掌握了相当的材料时，会进入计划确立环节（プランニング），即特殊报道部将从何种视点切入对事件的报道，进入不同的分支。一共七话的流程中，每一话均有两条不同的分支，需要分别在计划确立时选择，建议在选择企划书前先备份一个存档，方便届时攻略另一条分支。

电视总结

プログラムディレクション

每一话的最后都会由村濑知华以电视播报的形式对本话故事予以总结，玩家需要根据村濑的语言选择出对应的照片，一共有4张。选择时需要玩一个节奏小游戏，先将光标移动到目标照片上，留意右侧的倒计时，倒计时从5开始向1数，1过后出现CUE字样，玩家就要在CUE字样出现时按下○，此时便能获得PERFECT评价。PERFECT评价不仅影响过关评价，也关乎奖杯的获得。过关评价由高到低分为S～D五个等级，S级需要关卡中所有的材料分析正确，外带电视总结全部PERFECT，且只有评价在C级以上才能开启下一话。

全程S级取得攻略法

第1话 宇宙人劫持

主线

材料序号	攻略法
1	无需指出问题，直接将光标移动到最后一张照片并跟根据系统提示选はい
2	选择倒数第三张照片，点击度会枫的脸庞正中
3	选择第五张照片，点击右侧的黑衣人
4	点击女性的双手下方空着的地方，不要离手太远
5	有“君が元凶”的句子

分支1 MIB线（选择“MIB”字样）

该路线中的材料分析环节没有照片，仅有语音，以下给出各材料分析中的两个关键词。

材料序号	攻略法
1	有“户籍”的句子
2	有“辛气くさい曲”的句子

电视总结

材料序号	攻略法
1	度会枫与黑衣人
2	松久宅邸
3	七海的父亲与黑衣人交谈
4	被黑衣人包围的七海

分支2 不存在确认记录线（选择“アブダクション”字样）

材料序号	攻略法
1	选择度会枫身边本该有七海的空位（只要照片清晰，具体哪一张是没有限制的）
2	选择第三张或第四张照片，点击七海

电视总结

材料序号	攻略法
1	七海比手势微笑
2	松久夫妇的合影
3	快餐店采访照片
4	最后的神秘圈附近



第2话 人体自燃

主线

材料序号	攻略法
1	最后一张照片中选择燃烧的人体
2	倒数第三句
3	倒数第二句

分支1 クローン人间线（选择“クローン觉醒”字样）

材料序号	攻略法
1	第二张照片，地面左部的正方形密道入口
2	选择任意一张照片上燃烧的人体

电视总结

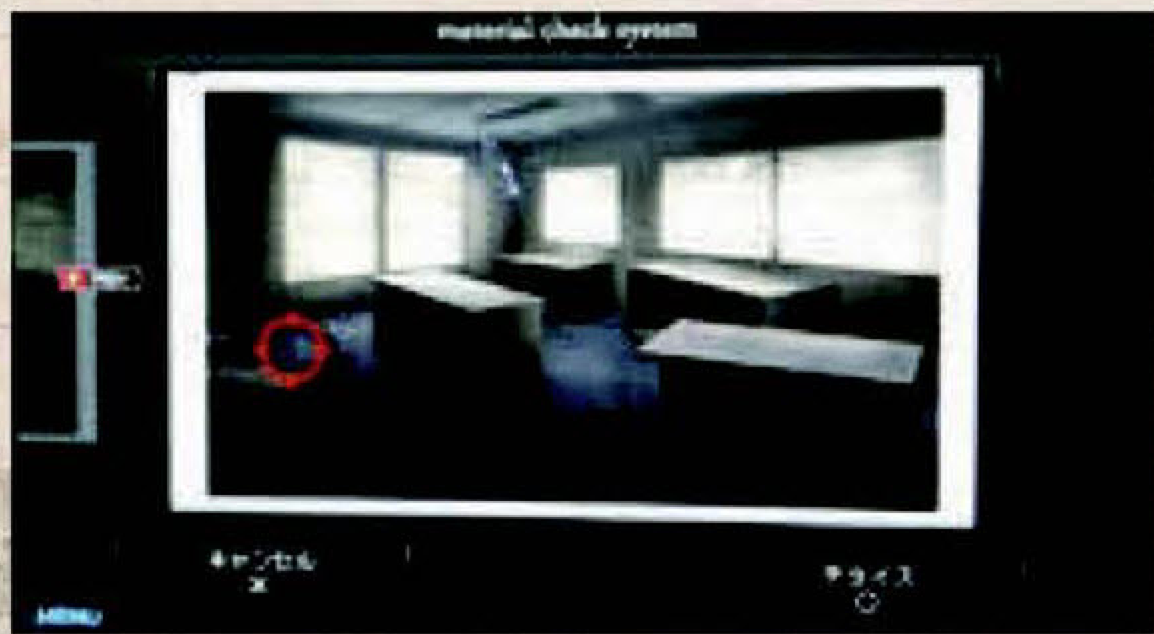
材料序号	攻略法
1	垃圾堆旁人体自燃
2	船坂的基地建筑
3	大量被关在牢房中的克隆人
4	多个船坂在灯光下自燃

分支2 グリーンピープル线（选择“グリーンピープルの研究”字样）

材料序号	攻略法
1	第二张照片，地面左部的正方形密道入口
2	选择牢房中左下角，手臂上有血迹的克隆人

电视总结

材料序号	攻略法
1	带叶绿素皮肤细胞的猪
2	戴口罩的船坂
3	拷问室中自燃的船坂
4	朝阳升起



第3话 高位监视

主线

材料序号	攻略法
1	第一张照片
2	最后第一张照片中，彩背上的火焰
3	第三张照片上的日期
4	第二张照片，彩背上的火焰

分支1 第四种接近遭遇线（选择“エシュロンは実在した”字样）

材料序号	攻略法
1	右起第四张，左上角的人影
2	右起第一张，泳池中的白色物体
3	右起第一张，泳池下方的白色部分
4	左起第五张，半空中的发光体

电视总结

材料序号	攻略法
1	喝醉的彩与便利店店员对话
2	背上冒出火焰的彩
3	金武为彩取出植入体
4	泳池和半空的发光体

分支2 インプラント线（选择“インプラントされた美人”字样）

电视总结

材料序号	攻略法
1	在阳台上喝酒的彩
2	泳池边的彩
3	无电波室（墙上和地上有很多尖刺）
4	站在神秘圈旁的金武

第4话 鬼屋

主线

材料序号	攻略法
1	最后一句有平假名的句子
2	倒数四张照片中窗户上的手印
3	倒数四张照片中镜子里的倒影
4	第二张照片上的发光红点
5	第四张照片靠墙男子左手拿的物件

分支1 杀人ビデオサークル线（选择“彷徨える亡灵”字样）

材料序号	攻略法
1	桌子下方地板里伸出的幽灵手

电视总结

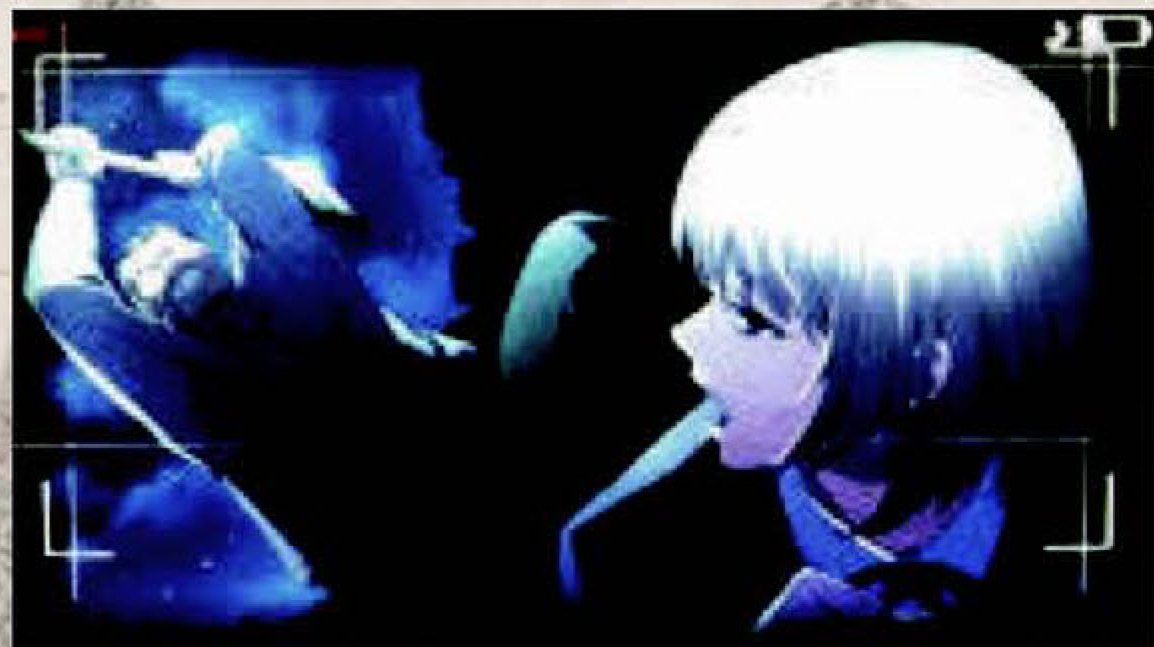
材料序号	攻略法
1	鬼屋
2	手印密布的窗户
3	度会枫被幽灵抓住
4	白骨

分支2 死のビデオレター线（选择“ポルターガイストが起こる死の家”字样）

材料序号	攻略法
1	最后一句
2	最后一句
3	第三张的银色牙齿

电视总结

材料序号	攻略法
1	写字的笔记本
2	国枝用刀威逼另一个男子
3	国枝向枫举起斧头
4	国枝被幽灵包围



「爆ぜる炎　黒き炎が昇る
高く　高く　高く
多くの者　その刻を知る」

第5话 预知能力

主线

材料序号	攻略法
1	第二张的时钟
2	第三句 or 第四句（关系到完成度，二者要分别选一遍）
3	第五张照片上的人影

分支1 マインドコントローラー线（选择“予言者の隐された能力が发见”字样）

电视总结

材料序号	攻略法
1	着火的加油站
2	木户胁的家
3	发表演说的木户胁
4	佐曾利和大量显示花朵的显示器

分支2 洗脑の宇宙メシア线（选择“予言者降临”字样）

材料序号	攻略法
1	第五张的手册 or 任何一张照片中木户胁的嘴巴（关系到完成度，二者要分别选一遍）
2	木户胁背后的黑影

电视总结

材料序号	攻略法
1	倒数第一张照片，驾驶座上的袋子
2	倒数第一张照片，车体上的日文
3	最后一句
4	纸上的地图

第6话 冷冻睡眠

主线

材料序号	攻略法
1	木户胁在家中
2	土砂崩塌
3	加油站前的黑色人影
4	单脚站在桌子上的木户胁

分支1 DNAメッセンジャー线（选择“死者を冒涜する战栗行为”字样）

材料序号	攻略法
1	最后一句
2	第二张尸体袋中露出的玲子的脸
3	白色的DNA抽出装置

电视总结

材料序号	攻略法
1	玲子
2	细川
3	躺在不明机械上的玲子
4	冷冻库的内部

分支2 宇宙への旅立ち线（选择“死体冷冻保存工场”字样）

材料序号	攻略法
1	最后一句

电视总结

材料序号	攻略法
1	写着日文的面包车
2	细川
3	细川的野外公司
4	细川的尸体

最终话

中微子蓝图



虽然也有“见せた幻影か”和“悲剧の美少女”两条线供选择，但并不会通往不同的支线，玩家可随便选择一条线一直打到真结局，通关后再选择另一条线，刷出奖杯“读破”。此外，所有BAD END、NORMAL END以及TRUE END都集中在这一话，依据材料分析时的不同选项触发。需要特别注意“バッドエンド隔离”的触发机会有两次，第一次是在材料确认7选择倒数第二句（包含“トリノグラム”的字样），但此时如果玩家已经将前六话中每话的两条路线都打通，则无法触发此BAD END，直接正常发展剧情了；不过不用担心，之后可以在计划确立后与熊崎的材料分析11环节故意选错答案，也能触发。

主线

材料序号	攻略法
1	先选择墙上的猴子图可拿一个奖杯，之后再选择桌面黄色记事本上的入馆许可证
2	桌面的黄色记事本
3	第一张纸上的“アブダクション”（选择“松久七海・度会枫”进入BAD END“バッドエンド知华”）
4	第一张纸上的“アブダクションに遭った”
5	第一张纸上的“松久七海・度会枫”
6	第二张纸上的“正二十面体”
7	倒数第二句（此时如果前六话的路线尚未完全打通，进入BAD END“バッドエンド隔离”）
8	第二张纸上的“船坂さんが日照室で燃えた”
9	第三张纸上的“プ−ルサイドに金武さんが映ってた”
10	倒数第三句
11	最后一张纸上“まるで同じ事件を何度も体验している”（如果玩家在材料分析7处没能触发“バッドエンド隔离”，那么在此处故意选错，也能触发该BAD END）
12	从左到右依次选择照片中的人物
13	最后一句（选择其他的句子进入BAD END“バッドエンド见限り”）
14	选择最后一句进入真结局（选择其他的句子进入普通结局“ノ−マルエンド”）

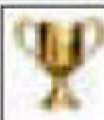
TRUE END

奖杯讲解

编号	奖杯名称	获得条件	奖杯等级
1	トクホウマスタ−	取得所有奖杯	白金
2	エンディングコンプリ−ト	看完全部结局	金
3	读破	各话的既读率全部100%	金
4	オ−ルS评价	前六话的制作评价全路线都达到S	金
5	グラフィックコンプリ−ト	EXTRA模式的图片全部解禁	金
6	すばらしい观察眼	不出错地完成每话的マテリアルチェック	金
7	第一话制霸	第一话双路线过关	银
8	第二话制霸	第二话双路线过关	银
9	第三话制霸	第三话双路线过关	银
10	第四话制霸	第四话双路线过关	银
11	第五话制霸	第五话双路线过关	银
12	第六话制霸	第六话双路线过关	银
13	トゥル−エンド到达	看完真结局トゥル−エンド	银
14	プレイ开始!	开始游戏	铜
15	はじめてのマテリアルチェック	完成第一次的マテリアルチェック	铜
16	拇印、いただきました!	第一次在企划书上按手印	铜
17	制作评价S	获得制作评价S	铜
18	制作评价A	获得制作评价A	铜
19	制作评价B	获得制作评价B	铜
20	制作评价C	获得制作评价C	铜
21	制作评价D	获得制作评价D	铜
22	パ−フェクトプログラム	不出错地完成一次电视播报	铜
23	第二话解除	进入第二话	铜
24	第三话解除	进入第三话	铜
25	第四话解除	进入第四话	铜
26	第五话解除	进入第五话	铜
27	第六话解除	进入第六话	铜
28	最终话解除	进入最终话	铜
29	ノ−マルエンド到达	看完普通结局ノ−マルエンド	铜
30	バッドエンド知华到达	看完BAD ENDバッドエンド知华	铜
31	バッドエンド隔离到达	看完BAD ENDバッドエンド隔离	铜
32	バッドエンド见限り到达	看完BAD ENDバッドエンド见限り	铜
33	ヒダコ−ン好き	最终话第一次マテリアルチェック时选择墙上的猴子画	铜

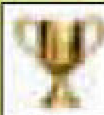
需要留心拿法的奖杯

エンディングコンプリ-ト


金杯

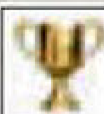
需要将奖杯13、29、30、31、32、33都拿到后解禁。这些奖杯均集中在最终话，详细可查看流程攻略。

读破


金杯

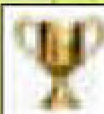
第五话的既读率可能卡在99%，这漏掉的1%是在分支2“洗脑の宇宙メシア线”（プランニング“予言者降临”）的第一次材料分析，需要选择木户胁的嘴巴。此外有的玩家可能在触发真结局后，发现在选择剧本时明明已经全部100%了，但是仍然没有得到该奖杯，解决办法是在最终话的プランニング部分，将第一次没有选择的另一份企划书选择一遍，按过一个句子，就能获得了。

オ-ルS评价


金杯

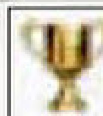
前六话所有分支的制作评价全部到达S。S评价的条件价是该话中材料分析不出错，且最后的电视播报部分全部选对。

グラフィックコンプリ-ト


金杯

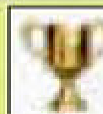
EXTRA模式在真结局后解禁，玩家只需按照之前“读破”奖杯的条件去完成，自然就能获得该奖杯了。

すばらしい观察眼


金杯

需要注意最终话由于没有制作评价，所以检查错误比较难。前六话全分支先全部达成S评价，保证除最终话外的所有材料分析全对，之后如果还没拿到该奖杯，就按照本文流程部分的最终话攻略地毯式排除一遍。

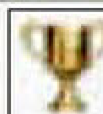
制作评价S～D


铜杯

可随意在某一话的电视总结前存个档，先全对以保证获得S级，之后只要故意在电视总结时犯错，不同次数的出错即能获得不同级别的制作评价了。



バッドエンド隔离到达


铜杯

“バッドエンド隔离”和其他END相关奖杯一样，均在最终话获得。不过根据玩家将剧情发展到最终话的材料分析7处时，前六话全路线打穿与否，而会导致获得的时机有所不同。简单来说，此时如果前六话全路线打穿了的话，就必须推迟到材料分析11时才能获得，详细可查看流程中最终话的攻略。



做PSV攻略很头痛的一件事，是游戏不对应截图功能，正文中的粗糙屏射，各位凑合着应该是能够看清的，让咱们来谴责一下厂商。游戏的实际素质应该在中等之列，《流行之神》的粉丝能比较快地沉入环境，其实只要能挨过第一话前半部分的冗长铺垫，后面的故事还是比较紧凑和有意思的。



閃乱カグラ

攻略透解

以“3D乳摇爆衣”为卖点的《闪乱神乐》不到一年就推出了新作，本作将以前作蛇女子学园的5位反派角色为主角，从另一个角度来对整个故事进行补完。此外，本作还将前作全部内容归入“半藏篇”并完整收录，相当厚道。游戏系统方面也进行了一些修正，使得本作难度更高更具挑战性——当然这也意味着阿宅们喜闻乐见的“杀必死”镜头会更多。如果对本作养眼的人设感兴趣或者玩过前作的玩家，绝对不能错过本作哦~~!

文 宇宙人　美编 Juxi

光环视频收录

3DS	ACT	动作
闪乱神乐 爆裂 红莲少女		
闪乱カグラ Burst -红莲の少女达-		
Mavelous AQL	日版	2012年8月30日
1人	5980日元	无对应周边

按键说明

按键	作用
摇杆/十字键	角色移动
Y键	轻攻击
X键	重攻击
A键	回避，长按为奔跑
B键	跳跃
L键	发动忍转身
L+Y/X键	秘传忍法
R键	爆裂忍法
START键	暂停
SELECT键	暂停

忍部屋



跟前作一样，蛇女子学园5位女生的大本营也是专属于她们忍部屋。游戏中除了战斗和剧情，所有的事项都要在忍部屋中完成，比如领取任务、更换服装、存档等，调查屋中的特殊设施就能实现这些功能，或者更快捷地只要点下屏幕对应的功能即可。

任务：调查房间的大门进入任务画面，具体见后文解释。

交代：调查左下角的书桌进入交代画面，本作两个篇章各自有5位角色可以使用，另外还有一位隐藏角色，玩家可以从中选择喜欢的角色出去战斗。交代菜单中还能看到每位角色的能力参数、等级、经验值等数据。这些包括等级在内这些数据每位角色之间互相独立，所以过分“宠爱”某人很容易令平均能力低下，导致角色限定的任务难以应对。

更衣室：调查右边电脑桌旁边的挂画进入更衣室界面，玩家可以用现有的服装随意给角色们换装。服装分为制服、水着、忍装束、装饰4种。制服为忍转身前的普通状态下穿着，水着可以理解成内衣，驱命状态或者忍变身时脱了外衣显露出的服装，忍装束就是忍变身之后的战斗服，装饰则是各种小饰品，本作的饰品不再有提升角色能力的效果，成为了百分百的装饰品。更衣室还能让玩家细细观察女生们换装后的样子，值得一提的是，本作的更衣室对应3D功能了。

设定：设定游戏的音量。

资料室：查看每位角色的战绩、已开启的称号、画像、鉴赏音乐，以及查看世界观的资料。

记录：存档。

任务执行

忍转身

忍转身是消耗忍法槽更换战斗服，令肉体得到强化的忍术。任务开始时，角色会处于穿着制服的普通状态，这种状态下就连普通攻击也无法打全一套连段，无法发挥出她们的真正实力。普通状态下角色只有一行忍法槽，通过攻击敌人将其蓄满后按下L键就能进行忍转身。忍转身之后，角色的力量得到解放，消耗忍法槽能够使出强力的秘传忍法。学会阳属性之后还会进一步加强。除此之外，忍转身本身还有以下的有利效果：

・发动瞬间体力、衣服耐久力完全回复；
・忍法槽的长度会回归到现在的段位相对应的水平；
・攻击力上升；
・防御力上升。

命驱



命驱模式是本作战斗的特色，任务开始之前角色的出场画面中，玩家可以按照下屏幕的提示同时按下L+R键，之后角色就会脱掉外衣进入命驱状态。这个状态下攻击力和速度都会大幅提升，但相对的防御力会严重下降，稍有不慎会非常危险，命驱和忍转身一样能够消耗忍法槽发动秘传忍法。另外，本作其中一个变更点就是“脱”评价被独立了出来，命驱状态下完成任务无法获得正常的评价。

阴阳变华

本作角色育成方面最具特色的地方，战斗中发动忍转身或者命驱会各自积蓄“阳”和“阴”两种熟练度，使得角色的战斗倾向发生变化。当属性的熟练度积蓄满了之后，该属性就会变成“阳乱”、“阴乱”属性，而当“阴”“阳”都蓄满之后就会变成“闪乱”属性。之后，玩家可以在“交代”画面中自由切换角色的“阳乱”和“阴乱”属性，以下是这些属性的特征：

属性	特征
阳属性	・连闪次数增加，能够使出阳属性的技能；
	・飞翔乱舞的循环会输增加1次；
	・短距离冲刺的速度上升。
阴属性	・弱攻击连闪技会不断地不间断循环；
	・连闪段数增加，能实处阴属性的技能；
	・攻击力大幅上升；
	・短距离冲刺的无敌时间延长；
	・防御力大幅下降。
阳乱	・连闪次数再次增加，能使用阳属性的技能；
	・非常乱舞在追加一次循环；
	・短距离冲刺速度上升；
	・忍法槽更容易积蓄；
	・受到敌人的攻击不容易出现硬直；
阴乱	・攻击力再次大幅上升，但是相对的防御力严重下降；
	・飞翔乱舞的最大次数增加至2次
闪乱	・阴乱和阳乱属性都出现的情况下，在交代画面中选择
	・爆裂忍法损失的体力变为最大体力值的5%
	・攻击力和防御力小幅度提升
	・忍法槽的积蓄速度增加
	・能无限使用飞翔乱舞

飞翔乱舞

飞翔乱舞是本作战斗的精髓所在，熟练掌握这个技巧，打出千连闪轻而易举。在解释飞翔乱舞前得先介绍一下“绿碎”的系统。视乎使用的角色不同，每个角色的连段中都有某一段能够将敌人吹飞，比如咏初期的“YYY”第三下，具体可以在战斗中打开下屏幕的“技表”查看，按键符号带绿色边的招式便是附带这个效果的招式。绿碎攻击命中敌人之后不仅具有破防效果，将敌人吹飞之后战斗画面还会出现一个绿色的光圈，看见这个光圈的时候马上点A键追上去，玩家的角色就会迅速用跳跃接近被吹飞的敌人，这时候可以接上一段空连。空连结束之后一般还会出现一



次绿色光圈，玩家可以再追上去一次向敌人施展连击（在空中重复发动绿碎的次数视阴阳属性熟练度而定）。飞翔乱舞攻击的过程中，即使敌人的HP已经扣光了也不会马上消失，玩家可以不断地追击直到敌人落地消失为止。

游戏中大部分的BOSS硬直超高，硬碰往往没有什么好处，绿碎可以一瞬间将她们吹飞，之后用飞翔乱舞就能给予稳定输出。至于杂兵战，本作敌人的AI普遍都提升了，而且能够进行各种配合，攻击意识也强了很多，特别是阴乱状态下被围攻非常危险，不过几乎大部分敌人还是不会迎击空中的玩家的，被打的敌人更加不会还手，所以发动了飞翔乱舞之后，既能迅速脱离敌人堆，某种意义上也进入了安全的状态，发动了命驱又想保命的话，就尽量多点使用飞翔乱舞吧。而且只要不落地就能继续连下去特点，利用飞翔乱舞能安全有效地积蓄忍法槽。

秘传忍法

借助大自然的力量来使出威力超大的忍法，战斗中HP下方的红色槽为忍法槽，蓄满之后按下L键+Y键就能使用。每位角色初期就能使用秘传忍法，随着角色的段位提升还会增强威力，当完成第四章的剧情之后还能学会超秘传忍法，而本作中还新增了空中秘传忍法，只要段位到达15以上就能使用，同样是消耗一条忍法槽，而超秘传忍法则消耗两条忍法槽。一般来说在大量杂兵混战中忍法槽积蓄速度相当快，所以不用吝惜，多点使用能尽快完成任务。

爆裂忍法

受到敌人的包围时，爆裂忍法可以说是比秘传忍法更为直接有效的突围手段，只要按下R键就能直接发动。爆裂忍法具有攻击范围大、杀伤力高、蓄忍法槽快等特点，发动中同样拥有无敌时间，更重要的是不需要积蓄能量槽，随时可以发动。但有一个致命的缺点——要消耗HP，而且前作中阴乱的无限免费爆裂忍法在本作中被修正了，所以使用时一定要更加注意。而且爆裂忍法的威力比起高段位的秘传忍法还是有一定距离的，如果说秘传忍法是为了进攻，爆裂忍法就完全是用来保命的手段。

破衣系统

忍法槽下方还有一条蓝色的槽，这就是衣服的耐久度。每当角色在战斗中受到伤害时，都会造成衣服的耐久度下降，不同于HP，耐久度在战斗中是没有任何办法回复的，下降到一定成度之后衣服就会损坏并出现传说中的“杀必死”镜头。衣服一般有两段损坏，也就是说在耐久度扣完之前会损坏一次……不过，即使衣服全烂了，对角色的战斗力不会有任何影响。发动命驱之后由于衣服早就脱了，自然一开始就没有衣服耐久度了。值得一提的是，本作的敌人AI提升了不少，爆衣的镜头也变得非常常见了。

战斗评价

战斗结束之后会根据玩家完成任务的时间、杀敌数、发动秘传忍法次数、最大连闪（连击）数来评定一个评价，评价的内容分成“秀”“优”“良”“可”4个等级，任务时间越短、杀敌数、最大连闪数、发动秘传忍法次数越高，获得的评价就会越高。而命驱状态下获得的“脱”评价跟前面的数据无关。

全角色分析

焰

能力值

项目	1段	50段(通常)	50段(红莲)
体力	360	1820	2719
攻击力	115	294	403
防御力	92	181	205
忍耐力	38	136	218

秘传忍法

通常

名称	消耗忍法槽	内容	习得条件
魁	1格	多段突进攻击，随着段位上升，突进次数也会提升	初期拥有
超秘传忍法	2格	原地多段伤害的回旋砍	完成任务4-04
晓	1格	全方位斩击	15段

红莲

名称	消耗忍法槽	内容	习得条件
秘传忍法	1格	多段突进攻击	初期拥有
红	2格	6把刀在身边回旋并在地上产生大威力冲击波	初期拥有
空中秘传忍法	1格	空中使用，全屏斩击攻击	15段

能力分析 焰最强之处莫过于通关之后能够在“交代”画面中用L/R键来切换红莲模式，单从数据上就能看出红莲模式比普通模式要强出一大截。这个模式的段位、阴阳值、经验值跟普通模式是共通的，因此不需要重新练一次。红莲模式的焰不能选择属性或发动命驱，任务完成的时候固定只能成长阳属性，所以前期往阴属性的方向培养也没关系。另外要注意，焰的阴属性轻攻击时最后一段没有绿碎，推荐XXY的连段打飞敌人进入飞翔乱舞，这样在命驱模式下能够大大提升生存能力。另外，焰初期的秘传忍法会随着段位增加而增加突进次数，次数增加之后发动时可以来回攻击，威力和范围都有保障。

咏

能力值

项目	1段	50段
体力	300	1610
攻击力	130	289
防御力	75	134
忍耐力	50	297

秘传忍法

名称	消耗忍法槽	内容	习得条件
シグムント	1格	前方广范围大剑冲击波，具有多段伤害	初期拥有
ニヴルヘイム	2格	前方连射攻击，发动过程中不能调整方向	完成任务4-05
ア-スガルズ	1格	空中使用，对地上造成大范围冲击波	15段

能力分析 扛着一把拉风大剑的咏攻击力并没看上去高，忍耐力反而是全员中最高的。咏的攻击范围超大，飞翔乱舞能够轻易打飞4~5个人，连击数增加得很快。YYXX连段是接上大炮射击，无论攻击力和射程都非常可观，而且也能出现绿碎，BOSS战中可以拉开距离射击然后街上飞翔乱舞是比较无耻的打法，因此咏非常适合往阴乱方向培养。初期的必杀技是前方广范围的大剑叩击，特写出现后叩下的一瞬间可以调整方向，但只能攻击到自己正面约180°范围内的敌人，在敌人堆中间发动会比较尴尬。

日影

能力值

项目	1段	50段
体力	340	1420
攻击力	96	345
防御力	72	151
忍耐力	52	101

秘传忍法

名称	消耗忍法槽	内容	习得条件
ぶつさし	1格	前方中距离突击，段位上升后判定数提升	初期拥有
ぶつかけ	2格	纵向砍回旋突进	完成任务4-05
ぶつちぎり	1格	空中使用，从头顶向地面投掷大量飞刀，几乎全屏判定	15段

能力分析 日影的武器虽然只是一把小匕首但攻击力成长率非常凶残，跟咏形成鲜明的对比。日影的Y类似于升龙、YY是直接使出滑铲，两招都有绿碎效果，被升龙打飞的敌人会垂直升到较高的地方，追击不容易被干扰，适合对付Boss，滑铲打飞的敌人高度较低，飞翔乱舞的时候能够将站在地上的人也一并攻击，适合杂兵战使用。日影最可怕的地方在于体力1/4以下时会进入"狂乱状态"，脚下会出现紫色的气。这个状态下动作会发生变化，攻击力也有所上升，配合阴乱模式凶残程度不下与红莲焰。只不过这个状态基本上被敌人碰到就是死……



未来

能力值

项目	1段	50段
体力	280	1250
攻击力	75	274
防御力	70	119
忍耐力	28	275

秘传忍法

名称	消耗忍法槽	内容	习得条件
ヴァルキュ-レ	1格	发射5发射程超远的直线贯通弹，最后一发威力超高附带吹飞效果，发射途中可以左右调整方向，但枪身没有攻击判定	初期拥有
超秘传忍法	2格	旋回扫射 360旋转连射	完成任务4-08
ツェッペリン	1格	对地扫射 空中使用，向下方散射广范围弹药	15段

能力分析 虽然跟柳生一样使用伪装成雨伞的枪当武器，但基本上很少用近战攻击。轻攻击是远程射击，这招比柳生更无耻的是第二枪接重攻击能从远处带入飞翔乱舞。虽然未来防御力是全员最低但，得益于自身的特点，中距离下还是能发挥惊人的生存能力。初期的秘传忍法ヴァルキュ-レ射程极远，发动过程中还能调整左右方向，能远距离猎杀Boss的特点后期也能有所发挥，但缺点是太近的目标反而打不中。另外，未来是所有人之中惟一一个能用当身技的角色，按重攻击她会做出一个防御的姿势，此时受到攻击的话会马上做出反击动作，有一瞬间无敌时间，适合杂兵多的时候使用，但是反击之后又小硬直，如果已经陷入危机还是用秘传忍法逃走更好。

春花

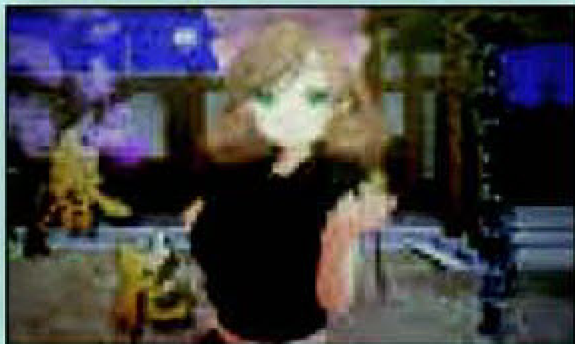
能力值

项目	1段	50段
体力	400	196
攻击力	109	278
防御力	99	178
忍耐力	21	238

秘传忍法

名称	消耗忍法槽	内容	习得条件
DEATH×KISS	1格	向四周投掷心形攻击，心形碰到敌人后会被马上抵消	初期拥有
The World Is Mine	2格	周围广范围 对周围大范围内的敌人造成持续伤害	完成任务4-04
Scatters Love	1格	空中使用，大范围往地上撒药品	15段

能力分析 个人感觉春花的动作是5个人中手感最别扭的，春花的普通攻击派生相对比较多，但攻击速度本身就不快，而且还是用拳脚攻击，还没出现绿碎很容易就被敌人打断了。初期的秘传忍法挑逗效果远大于实用度，DEATH×KISS发动之后马上被打飞或者看不出效果（心型放出瞬间就被全部抵消）的情况比比皆是，比起输出更适合用来支援。反而15段学会的The World Is Mine实用度高出不是一个档次。



流程简介

本作的流程以任务形式推进，游戏的每一个章节都有若干个任务。任务分关键任务和普通任务两种，任务内容基本上是清场或者跟某人决斗两种，具体细节可能会有差别，比如要求收集指定的道具、限时内完成等，但总的来说大同小异。选择任务的时候，关键任务前面有一把钥匙的标记。部分关键任务还会有角色的头像标记，这代表此任务只能让该角色出战，一般还会触发相关的剧情。不过游戏中所有任务都可以重复挑战，而原本指定角色的任务再次挑战时不会有限制，但也不会触发剧情。只要用任意角色完成关键任务后就能开启新的任务，打完该章节的所有关键任务之后就会出现新的章节。



第一章

序号	任务名	出现条件	指定角色	成功条件	时限	难度
1-01	战斗训练授业	初期出现	日影	按照剧情提示击败全部傀儡	—	1
1-02	腹が减っては…	完成1-01	日影	击败咏	—	2
1-03	弱肉强食なり	完成1-02	焰	将上级生敌人全部达到	—	1
1-04	诱惑しちゃうぞ	完成1-03	春花	击败全部后辈	—	1
1-05	はじめての一步	完成1-04	未来	消灭全部傀儡	—	1
1-06	もやしつくすまで	完成1-05	未来	消灭全部敌人	—	1
1-07	お仕事请け负い!	完成1-06	咏	消灭全部傀儡	—	1
1-08	本能を呼び觉ませ	完成1-07	日影	驱散所有后辈	—	1
1-09	自主训练	完成1-05	无	破坏掉所有卷藁	—	1
1-10	瞬发力向上プログラム	完成1-05	无	短时间内击倒全部敌人	03:00	1
1-11	岚の予感だけ	完成1-05	无	打倒50人	—	1
1-12	カツいれるで	完成1-05	无	打倒所有后辈	—	1
1-13	あれがないと大变	完成1-05	无	打败所有敌人并回收U盘	—	1
1-14	走れ少女たち	完成1-06	无	限时内到达终点，途中有敌人拦截	02:00	1

第二章

序号	任务名	出现条件	指定角色	成功条件	时限	难度
2-01	炎上注意报	完成1-08	未来	击败全部敌人	—	1
2-02	お残しは许しません	完成2-01	咏	打败所有敌人	—	1
2-03	打ち胜て未来	完成2-02	焰	调教未来	—	4
2-04	过去との决别	完成2-03	未来	打败所有不良学生	—	1
2-05	ドキ! 忍だらけの温泉旅行	完成2-04	焰	击败柳生	—	4
2-06	行列のできるラ-メン屋	完成2-05	日影	击败所有不良学生	—	1
2-07	主妇たちの战场	完成2-06	咏	击败所有盗贼团员	—	1
2-08	出づる混沌の狂气	完成2-07	春花	限时内逃到出口	10:00	5
2-09	リベンジマッチ	完成2-01	无	打败所有前辈	—	1
2-10	メディカルチェック	完成2-02	无	打败所有后辈	—	1
2-11	盗まれた卷物	完成2-03	无	打败敌人抢回物卷	03:30	1
2-12	逆袭のどすこい	完成2-04	无	击败スケバン军团	—	1
2-13	电光石火のススメ	完成2-05	无	7分钟之内打败所有敌人走到终点	07:00	2
2-14	炎を极めし者たち	完成2-06	无	击败所有亲卫队成员	—	3

第三章

序号	任务名	出现条件	指定角色	成功条件	时限	难度
3-01	咏　对　斑鸠	完成2-08	咏	击败斑鸠	—	4
3-02	日影　对　葛城	完成3-01	日影	击败葛城	—	4
3-03	未来　对　柳生	完成3-02	未来	击败柳生	—	4
3-04	春花　对　云雀	完成3-03	春花	击败云雀	—	4
3-05	焰　对　飞鸟	完成3-04	焰	击败飞鸟	—	4
3-06	ひと夏の思い	完成3-05	未来	打倒所有敌人	—	2
3-07	バックストリ-トガ-ルズ	完成3-06	日影	击败未来	—	4
3-08	归ってこいよ	完成3-07	焰	击败未来并将她带回来	—	4
3-09	不良に教育的指导を	完成3-05	无	打倒所有小混混	—	2
3-10	荒ぶる暴走人形たち	完成3-05	无	击败全部傀儡	02:00	2
3-11	体操着と长スカ-ト	完成3-05		消灭全部敌人	—	2
3-12	飞燕、畏怖せし	完成3-05	无	击败斑鸠	—	4
3-13	大变です春花サマ-!	完成3-06		限时内从箱子中找回10卷物卷	01:30	2
3-14	ヒツジは何匹?	完成3-07	无	打倒所有挑战者	05:00	4

※3-06之后未来会暂时离队，完成3-08之后回归。

第四章

序号	任务名	出现条件	指定角色	成功条件	时限	难度
4-01	あやしいヒトミ	完成3-08	春花	击败云雀	—	4
4-02	人呼んで、もやし假面!	完成4-01	咏	打败所有敌人	—	3
4-03	恶と友情の行方	完成4-02	焰	击败春花	—	4
4-04	雨降つて地固まる	完成4-03	春花	击败焰	—	4
4-05	心で叫ぶ	完成4-04	咏	击败日影	—	4
4-06※	妖の罠	完成4-05	未来	击败云雀	—	4
4-07	番伞が舞う	完成4-06	焰	击败柳生	—	4
4-08	忍道に挑む	完成4-07	未来	消灭全部敌人	—	3
4-09	谢つて済むこともある	完成4-01	无	打败敌人抢回御神体	—	3
4-10	その女、好物はラ-メン	完成4-01	无	打败葛城	—	4
4-11	私には杀したい女がいる	完成4-02	焰	撑过两分钟	02:00	3
4-12	强き者の刃	完成5-06	无	打败100个敌人	—	3
4-13	半藏流出前一丁	完成5-06	无	打败飞鸟	—	4
4-14	贵女と私の亲卫队	完成5-06	无	击败亲卫队成员	06:00	5

注意事项 一旦完成了4-06之后直到通关之前都无法返回忍部屋（选择这个任务的时候会出现警告提示），这也意味着后面的剧情不能进行存档，也不能随意接其他任务，只能一直跟着剧情任务打下去。考虑到后期所有角色都有各自的任务，所以建议先打其他支线任务，并且将等级低的角色能力练上来。

第五章

序号	任务名	出现条件	指定角色	成功条件	时限	难度
5-01	蛇女子学园、夺还战	完成4-08	焰	击败飞鸟	—	4
5-02	富も荣誉も敌わぬ友情	完成5-01	咏	击败斑鸠	—	4
5-03	魂は知つている	完成5-02	日影	击败葛城	—	4
5-04	铳弾が紡ぐミライ	完成5-03	未来	击败柳生	—	4
5-05	慈爱の果てに	完成5-04	春花	击败云雀	—	4
5-06	最期を焦がす炎	完成5-05	焰	击败飞鸟	—	4
5-07	生きていた最强の忍	完成5-06	所有角色轮番击败凛	—	4	
5-08	半藏学院大运动会	完成5-07	无	12分钟之内抵达最深处并打败飞鸟	12:00	4
5-09	暗夜の取引を追え	完成5-07	无	打败斑鸠	—	4
5-10	汤烟の中にライバル	完成5-07	无	打败葛城	—	4
5-11	ガチンコ上等	完成5-07	无	打败柳生	—	4
5-12	忍兔あぐれつしぶ	完成5-07	无	打败云雀	—	4
5-13	红莲の如く舞い散れ!	完成5-08～12	无	打败半藏学园5人组	—	5
5-14	传说の大道寺先辈现る!	完成5-13	无	打败大道寺前辈	—	5

资料室

全服装入手方法

制服

名称	获得条件
秘立蛇女子学园　制服	初期拥有
秘立蛇女子学园　冬服	完成任务1-08
少女ワンピ-ス	完成任务5-06

水着

名称	获得条件
スタイリッシュな水着	初期拥有
どでかシャツ	完成任务1-08
ぷいぷいバニ-	完成任务3-08
ほつこりタオル	完成任务3-08
ア-マ-ド・ビキニ	完成任务4-08

忍装束

名称	获得条件
秘立蛇女子学园　忍装束	初期拥有
魔闪少女服	完成任务2-08
战国巫女装束	初期拥有
ポップアップメイド	完成任务2-08
半藏5人众の忍装束	完成任务5-06

装饰品

名称	获得条件
オシャレメガネ	完成任务1-06
邪恶な眼带	完成任务1-08
怪盗マスク	完成任务3-05
敏腕教师のメガネ	获得称号：秀丽无双
プチ・シルクハット	完成任务2-02
プラチナティアラ	完成任务2-05
忘却の帽子	完成任务5-06
メイドカチュ-シャ	完成任务2-08
アダルティバンド	完成任务3-08
特级上忍の面	完成任务3-02
ハイビスカス	完成任务4-02
ハピネスリボン	完成任务4-05
ショ-トウイッグ	初期拥有
高贵なる帽子	获得称号：迅速なる连闪
不思议なネコ耳	获得称号：一骑当千
诱惑のリボン	获得称号：秘传忍法皆传





全歌曲开启条件

No.	曲名	主な解禁个所
1	红莲の掟目（インストVer）	初期获得
2	くらすめいと	进入忍部屋
3	ココロとココロ	任务3–07
4	红の悲しみ	任务2–08
5	女子高生だものっ	打开忍宝库
6	红き战士　现る！	初期获得
7	羡望の眼差し	初期获得
8	心を求めて	初期获得
9	あたしならやれるっ	初期获得
10	私のお人形たち	初期获得
11	阴と阳を知る者	任务4–04
12	孤独と友情と	任务2–08
13	怨樱血の咒い	任务2–08
14	恶忍の泪	任务3–07
15	ザ・燕假面！	任务4–02
16	仲间はいずこへ	任务5–06
17	激情荒れ狂う	任务5–06
18	美先师　立ちはだかる	任务5–07
19	红莲の掟目	初期获得
20	阳炎	任务5–06
21	阳炎（インストVer）	任务5–06

全称号获得条件

序号	称号名	获得条件	报酬
1	见习い忍者	完成第一章全部任务	—
2	半人前忍者	完成第二章全部任务	—
3	一人前忍者	完成第三章全部任务	—
4	上级忍者	完成第四章全部任务	—
5	忍者师范	完成任务5–06	—
6	焰任务完遂	用焰完成所有任务	画像1
7	咏任务完遂	用咏完成所有任务	画像2
8	日影任务完遂	用日影完成所有任务	画像3
9	未来任务完遂	用未来完成所有任务	画像4
10	春花任务完遂	用春花完成所有任务	画像5
11	焰全体术习得	焰学会所有体术	—
12	咏全体术习得	咏学会所有体术	—
13	日影全体术习得	日影学会所有体术	—
14	未来全体术习得	未来学会所有体术	—
15	春花全体术习得	春花学会所有体术	—
16	凛全体术习得	凛学会所有体术	—
17	神速なる连闪	任意任务中完成300连闪	装饰：高贵なる帽子
18	秘传忍法皆传	累计发动100次秘传忍法	装饰：诱惑のリボン
19	一骑当千	累计打倒1000人	装饰：不思议なネコ耳
20	师鬼击破	完成任务5–07	画像6
21	命驱皆传	命驱状态完成全部任务	画像24~28
22	阴乱の极み	所有角色练成阴乱	—
23	阳乱の极み	所有角色练成阳乱	—
24	秀丽无双	有Boss战的任务全部无伤完成	装饰：敏腕教师のメガネ
25	豪华绚烂	全部Boss用秘传忍法击败	画像11~16
26	百花缭乱	见过所有Boss的所有奥义	—
27	成绩最优秀赏	全任务获得秀评价	画像7~10
28	装备收集家	获得所有服装	—
29	资料收集家	开启所有画像	—
30	天衣无缝	全部成员的段位练到最高	—



出于某些原因，前作发售之后笔者只玩了开头两张就没机会碰到这款游戏了，多得这次收录了前作让我有机会一次过将整部作品补完。总的来说本作卖点还是人设CV方面以及各种糟糕的要素，战斗系统也非常爽快，但硬伤也有很多，希望下一作能继续改进吧。







这辑的“自由谈”带来的依旧是一篇自述性作品，最劳碌的时候对游戏曾经的爱也好，闲极无聊时发现自己对游戏忽然缺乏热情也好，其实都是由少年成长到到成人的正常的心路历程。最重要的是，把这份爱一直保持下去，当走过青春的茫然无聊、初入职场的焦躁烦躁、恋爱的牵挂悸动等一系列事情，生活再次回归平淡后，你会发现，作为游戏玩家，游戏仍然是我们生命中不可或缺的一部分。

多年以后

文 凯文

向往的GBA

多年以后，面对眼前的游戏机，我还会想起小学时第一次看那本掌机杂志的下午——好吧，我知道这个开头方式已经被用烂了，不过我还是想强调一下当时的心情，因为在这已经对那本杂志本身内容完全没有印象的多年以后，我还能想起当时放学后回家路上边走边看杂志时的感觉。

其实我当时也不算是没玩过游戏机，毕竟有小霸王多年陪伴，不过对于掌上游戏机的认识却几乎为零。我一直觉得，能放在手里玩的游戏机就应该是那种十块钱一个的俄罗斯方块机一样的东西，所以你应该能想象到我第一次知道GBA的心情，没错，我那时发自内心的呼喊就是：“这玩意它居然是彩色的！”



在那本杂志中我翻到的一个游戏的画面吸引住了我，当时我并不知道是什么游戏，现在知道了那是GBA版的《FF Ⅰ》，你可能会觉得这游戏的画面很不起眼，而且其实我也玩过PC上一些画面不错的游戏，但是在刚刚知道还有彩色的掌上游戏机的我看来，那画面中蕴藏着一个神秘的世界、一段神奇的游戏体验，那种心情是难以言表的，毕竟是小孩子嘛，很容易就会被新奇的东西吸引住了。当然现在我也很喜欢《FF Ⅰ》……总之，从那时起我就对这种神奇的游戏机十分向往。

不过那时其实已经是GBA的末期了，NDS和PSP都已经发售，然而我似乎对GBA更有兴趣，这兴趣一直持续到了初中，我每天省下一部分午饭钱打算攒钱攒出台GBA，不过那时每天也就能攒下1块钱（= =），如此缓慢的进度让我感到绝望，不过对游戏机的渴望却丝毫未减。

初中时候，班上有几个人在我的鼓动下也开始对掌机感兴趣了，比如有个外号刺猬的，还有我同桌，我们三个煞有介事地弄了个带英文名称缩写的攒钱计划，不过这个计划是针对当时还贵得离谱的PSP的，现在想想这计划简直就是坑爹，除了我另外两个人似乎都不太热衷……

不过刺猬倒是对GBA也有点兴趣，他那

个时候经常买《掌机王SP》和其他掌机类书刊，我就蹭他的书看。通过他的书刊我知道了《口袋妖怪》的游戏并且对这个系列特别向往，因为它的画面又让我想起了当时看到的《FF Ⅰ》。



有一次我在书上看到了一个GBA游戏《尤歌朵拉同盟》，当时我的心情真的是特别激动，因为那时候GBA游戏已经不多了，而这个游戏的画面也让我觉得特别有爱，刺猬也对这游戏特别感兴趣，他谈论这游戏的时候说："你看看这画面这么好，类型也不错，而且还是GBA上的……"说了一大堆，平时这人嬉皮笑脸的不会正经八百地说话，看他这么热衷地谈论这游戏，还真是吓了我一大跳。而且班里还有其他的男生对游戏机感兴趣，比跟周围的毫无共同语言的感觉好多了。

有个人买了台GBA SP，于是在我们之间传着玩了好久，不过我只在一节音乐课上玩到了一次，玩的是《合金弹头》，其实我对这个游戏没多大兴趣，可是他就只有这一张卡。仔细回忆一下我好像还真的没碰过几次GBA实机，有时候我在游戏机店试玩一会儿，也只能不甘心地把它还给老板。

某学期刚开学的时候转来个新同学，人长得五大三粗，好像是刚打过架似的手上还缠着绷带，他就坐在我前面，一开始我有点怕他，不过后来发现这人其实很好说话，有一次他看着我手里的书说："这个什么SP的，我有一个。"

"啊，你说的是PSP吗？"

"对，就是那个，PSP！"

我突然心生羡慕，在我还为GBA奋斗中的时候，人家都玩上PSP了！不过我又拿着PSP的图片多问了一句："你说的是这个吗？"

他仔细看了看说："不，是翻盖的。"

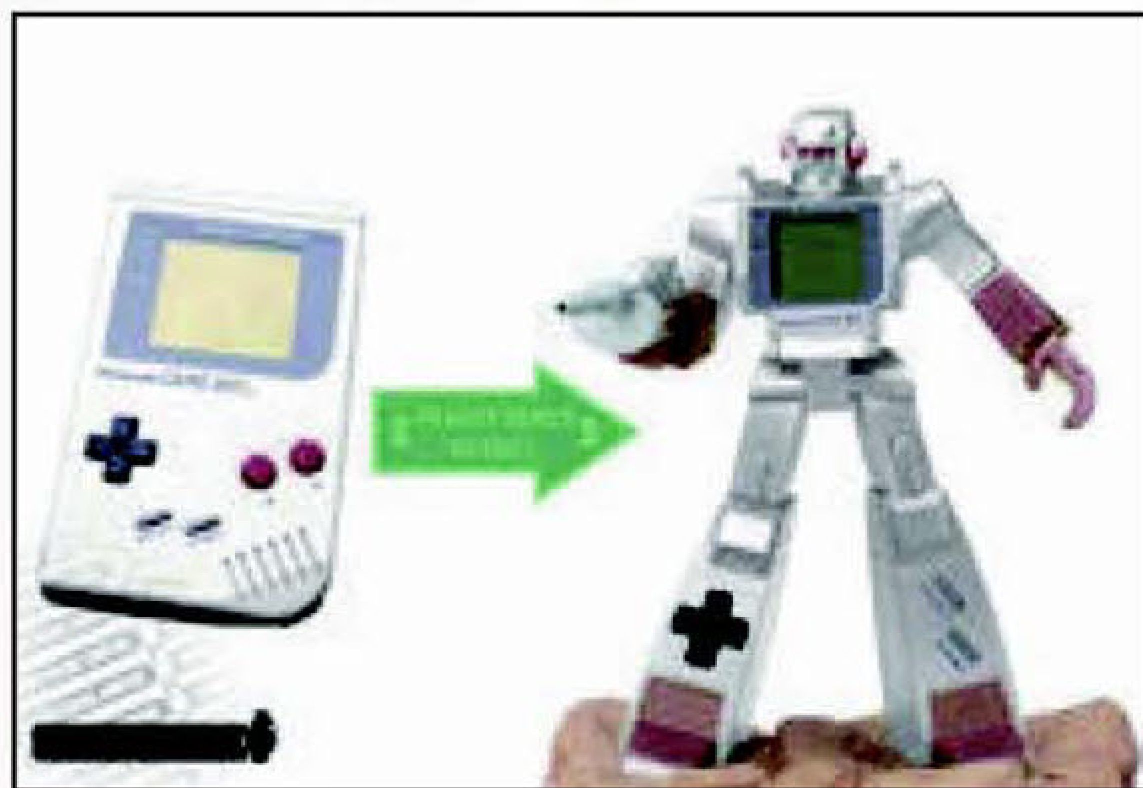
"翻盖的哪是PSP啊！那是GBA SP。"

"不对，就是PSP！"

"跟你说不明白啦……"

班里还有个特别招人烦的外号蛤蟆的男生，他总说他买了PSP，我说拿来玩玩吧，他就会说"骗你呢我没买"。这样的对话进行了好多次，到最后我也不知道他到底买了没有。高三的时候同学聚会我又看到他了，变得比以前沉稳多了。

从GB开始



话题有点扯远了，这期间我虽然一直坚持每天1块钱的攒钱速度，但是这缓慢的进度让我抓狂，在那个中二的年纪，我甚至想到了给《掌机王SP》投稿，不过鉴于我实在是没什么文学功底，最后我就只能放弃GBA，买了个已经过时了很多年的黑白GB。

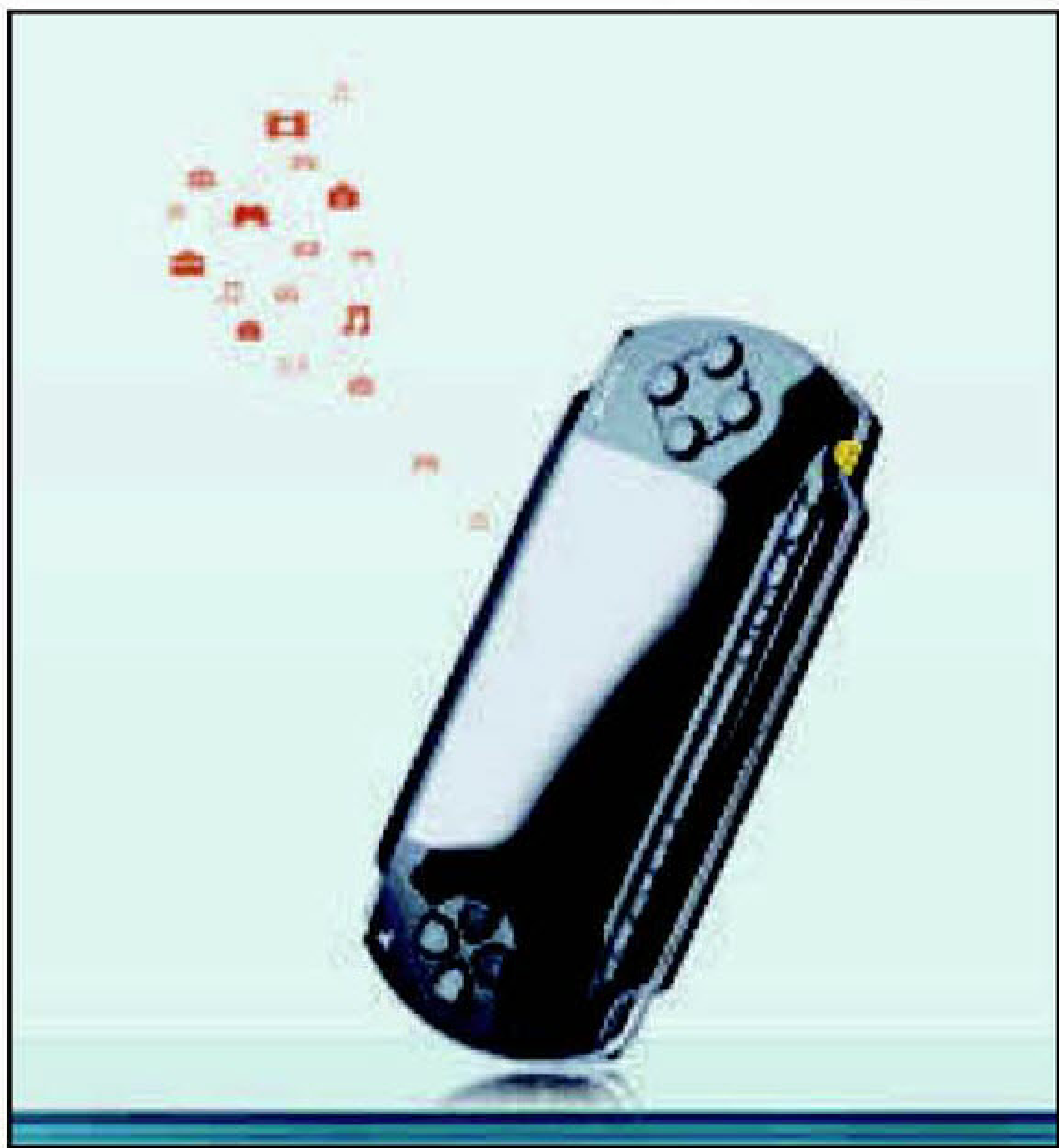
虽然和我心目中的目标相差甚远，但是刚刚拿到GB的我，心情还是相当激动，毕竟GB上还有我特别喜欢的《口袋妖怪》，我当时买了个《口袋妖怪 黄》的盗版卡带，玩得不亦乐乎，那时候我对于RPG这种类型还不太熟悉，也不知道看攻略，经常卡在一个地方好久。不久之后刺猬也在我的陪同下买了个GB，于是我们可以互相交流交流。后来我还换了《口袋妖怪 银》、《牧场物语》、《炼金术师》、《热血足球》等游戏，不得不说GB给我带来了一段美好的时光，一直用到高中，我把它送人了。

写到这里，后面似乎我和掌机之间就没什么联系了。班里开始流行玩网游，而我也开始玩《RO》——一个我坚持了好久好久，至今为止惟一喜欢的网游。然后就到了高中，有一次我看到一个PSP游戏截图之后突然对PSP产生了浓厚兴趣，当时我就在想，掌

机上居然可以达到这样的效果！突然产生的兴趣总是疯狂的，于是我又开始买《掌机王SP》，不过只能看不能玩是相当痛苦的，与父母的多次交涉也皆以失败告终，只能看着《掌机王SP》上的攻略和《游小说》上《女神侧身像》、《CCFFⅦ》等游戏的剧情小说望梅止渴（==）。

刚上高二的某一天，我妈突然拿出个PSP盒子，说这是别人买的，不过那人不会用，让我帮看看。我当时就觉得其中很有蹊跷，半信半疑的，不过既然拿来了我就玩咯，那几天每天回家都可以玩到PSP感觉特别幸福，我还跟班上的同学说起，他们也经常向我打听事情进展。后来果然不出我所料，这PSP稀里糊涂地成了我的，我爸说是他一个朋友送的。

这期间自始自终我看起来都特别淡定，



并不是因为我对它没有兴趣，而是我感觉这一切有点不太真实的感觉，幸福来得太突然就容易把人吓傻了。刚拿到PSP时里面有10几个游戏大概是老板下的，大多数是些小游戏，不过也有《山脊赛车》和《×战警 金刚狼》这样的游戏，我刚玩《金刚狼》的时候感觉好爽，有种“玩电影”的感觉。然后我又下了《CCFFⅦ》、《MHP》、《空轨》、《女神侧身像》这些我之前就感兴趣的游戏，那个时候玩游戏很容易被感染，还没见识到玩过《FFⅦ》正传的玩家对《CCFFⅦ》的不屑，玩《CCFFⅦ》的时候我觉得这游戏好感人结局好悲剧，玩空轨的时候仿佛自己也在跟随主角们一起冒险，玩北欧女神则感受到那种沉重和悲凉。每当现在我面无表情内心麻木地看着剧情，我就十分怀念那个容易被游戏感动到的年纪，因为那样才是应有的玩游戏的态度。

人总是贪心的，有了PSP的我又开始对NDS“虎视眈眈”了，因为《掌机王SP》上的一半内容是我接触不到的让我感觉不爽（太贪心了吧），而且我也发现NDS上确实有好多看起来就好玩的游戏。不过我也知道不能得寸进尺，所以也就只能停留在感兴趣的阶段没有采取行动。

上了高二PSP被我妈保管起来了，电脑也不能常碰。我玩腻了手机游戏，看游戏书刊也解不了渴，于是又陷入了空虚时期，这时候我又想起了旧时的最爱GBA，虽然早已停产，不过还能买到二手的，起码足够我平时娱乐一下了。作为一个行动派，我产生这个想法的当天晚上就去游戏店打听二手GBA的事，不过老板告诉我了一些意料之外的事。

“现在谁还玩GBA啊，都玩NDS了。”

这我当然知道，要是有钱买NDS我也就不会来打听二手GBA了。

“我这有个二手NDS你可以看看，550，烧录卡充电器什么的全套都有。”说完他从抽屉里拿出了一个白色的NDSL。

当时我就知道了“怦然心动”的感觉，550这价格比那时的二手GBA也贵不了多少，而且这NDSL看起来成色很好（起码有8成新），不过我只是去看的，手里并没有钱，从那里出来之后我的心情无比复杂，激动、忐忑以及害怕会有人来买走……

那天晚上我跟我妈商量把一学期的晚饭钱提前给我，她也没多问就答应了，我心里更激动了。第二天我在晚上间休的短短50分钟里马不停蹄地跑到那个不算近的游戏店毫不犹豫地拿下了那台NDSL，那种激动的心情还真是难以描述，有点像刚拿到PSP一样不真实的感觉。

NDS给我带来了好多新奇的游戏体验：触屏，麦克风，双屏……上面有很多RPG，而我最喜欢的游戏类型就是RPG。我每天都把它带学校去，有时候借给别人玩玩，晚上我就把它藏在抽屉里。

玩了大概一个月，这东西就被我妈发现了。至今我都觉得那是段惊天地泣鬼神的故事……



与PSP作伴的NDS

有天我晚上玩着玩着睡着了，第二天我妈来叫我的时候NDSL就躺在我旁边，于是她问我："这是什么，哪来的？"

那时我睡得迷迷糊糊居然不知道撒个谎说是别人的之类的，诚实地回答："是……我的。"

"你的？你哪来的钱？"

我虽然迷迷糊糊但还不至于傻到承认是550买的，就说是50块买的。我妈看着那液晶屏幕半信半疑，嘟囔着："这么便宜？"然后就把它拿走去和小p团聚了（= =）。

其实我该很庆幸我妈不会像有些家长一样发现自己孩子偷偷买游戏机就一怒之下把它砸了，只是保管起来而已，每逢节假日我还有机会玩。我还经常让我妈看我玩，她似乎对《太鼓之达人》比较有兴趣，于是我让她也来试试，虽然她看见鼓点就紧张，敲得很使劲，不过看她玩得很高兴我也不忍心打断她。之后她还玩了些《料理妈妈》、《山脊赛车》等等游戏，之后她说："这玩意还有点意思，比你那黑的（PSP）好玩。"不过对于外形，我妈坚持认为PSP比NDS好看。

然后就是高三了，我们班上还有几个对游戏机感兴趣的人，也有几个有掌机的，我们经常一起谈论游戏，有时候我还能玩到别人的PSP。有NDS的除了我只有一个，我经常笑他一个男生用粉红色的，不过当时在那么空虚寂寞的时候，我只能借他的NDS玩了，而且还是长期借。

高三上学期是我玩游戏玩得最疯狂的时候了，我把自己的烧录卡偷偷拿出来然后用同学的机器玩，每天上课下课都目不转睛地盯着游戏机，晚上回家也接着玩到很晚，我妈还以为我努力学习到那么晚，现在想起好愧疚。那个时候我玩通了好多游戏，《逆转裁判》1～4（因为2、3玩的美版所以我感觉英语水平显著提高了）、《心灵传说》、《FFXIIRW》什么的，到了下学期我把机器还回去开始"相对专心"地学习了，最后高考考了个不是很满意不过还算说得过去的学校。



热情呢？

高考之后，PSP和NDS当然可以随便玩了，我当时把剩下的遗漏全补上了，但是我发现似乎没有当时玩游戏的热情了，玩《寄生前夜 第三个生日》只会麻木地看一遍看不懂的剧情，然后麻木地操作主角打败敌人；玩《空轨》的时候开着金手指当成看小说一样通关；再也不会像高中时候每天压低声音在《深爱》中跟爱花说话，而是好久也想不起来玩一次好感度都大幅降低了。上了大学我还是继续玩游戏，不过那感觉已经和以前大有不同，玩的也多是些快餐游戏，那种为通关奋战几天几夜的经历都成为了往事。

游戏还是那个游戏，游戏机也还是那个游戏机，我所能想到的原因只能是"我老了"。每当论坛之类的有人说自己玩游戏没有以前的热情了，就会有人调侃说"你老了"，其实这是一个很无奈的事，总有一天你会发现游戏仿佛没有当年的好玩了，耐不下心来玩了，其实变了的只有你自己。

不过也没什么不好，人毕竟不能永远活在童年，而我知道我在游戏的道路上会继续下去，我知道我迟早会买3DS和PSV，当我拿到它们时，我相信就算没有当年的激动我也会感到很兴奋——这样，就够了。

玩家点评

3DS 《生化危机 启示录》突袭模式

厂商：Capcom　类型：A·AVG

评论人：SuperMHP　评分：8

突袭模式是《生化危机 启示录》的附属模式。其核心就是突破敌人防守，前进至指定位置即可。类似于《梦幻之星》钥匙怪物系统，多种多样的怪物有的要打有的则不需要，因此也需要玩家面对各种战况灵活地做出应对。联机设定降低了游戏的难度，使得喜爱练级的玩家也可以进行角色育成，不过本模式并没有因此沦为等级压制系统，仅仅作为角色提升能力的一种方式，如果没有过硬的技术，面对低等级怪物也很可能会大意失荆州。除了角色育成外，该模式还有勋章以及各种各样的武器来玩家刷，从而大量谋杀游戏时间。联机后追加各种特殊任务也在鼓励玩家联机。

不过本模式有一个很大的缺点——挑战性较低，不严谨的任务评价标准以及较低的难度，使得本模式过于简单，纯粹的刷刷刷时间长了也会让人产生厌恶感。不过，即使存在着问题，作为一款附属模式能拥有如此的素质，还是很不错的，值得挑战！



PSP 全假面骑士 骑士世纪2

厂商：NBGI　类型：ACT

评论人：古梓　评分：7

本作比起前作有了很大的进步，可使用的假面骑士（主要集中在平成系）数量大幅度增加，且几乎每个角色的必杀技和特技都进行重新调整，在忠实原著的基础上提升了演出效果和实用度。这里不得不提一下本作最受优待的主角假面骑士Fourze，其四个形态外加可装备在四肢上的四十个机关所衍生出的战术组合之多实在令人叹为观止。各种语音和特效的高还原度依旧是本作最令人满意的部分，不仅如此，本作还引入了连击槽和援助骑士系统，使战斗变得更加爽快激烈。本作的难度分配得比较合理，如果你不满足于普通难度下的战斗和关卡任务，那么“危险”和“高潮”等级以及第二项关卡任务绝对能满足你挑战高难度的要求，同时回报也很丰厚。

本作缺点比也较明显，如移动换线和出招的衔接依旧不连贯，引入的巨型BOSS战存在各种诡异的攻击判定且打法过于单一等。但瑕不掩疵，能操作那么多招式特色各异的假面骑士就已经值回票价，所以笔者在这里把本作强烈推荐给所有假面骑士爱好者。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

下载工房





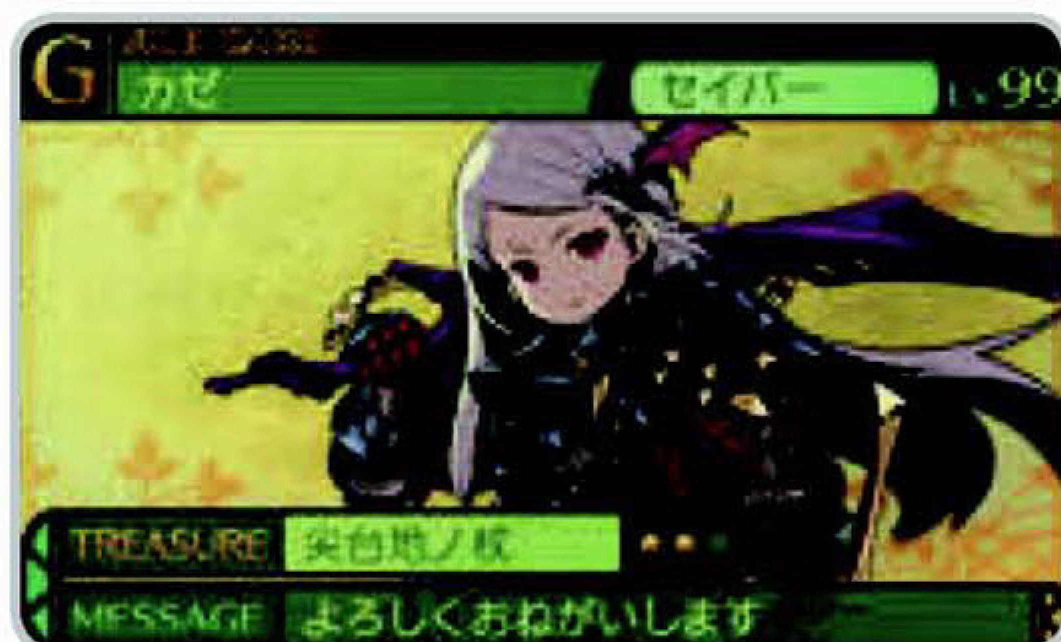

随着3DS和PSV双双步入正轨，DLC内容也成为了大多数游戏榨取剩余价值以及榨取玩家腰包的重要手段。随着这类内容比例的增多，该栏目应运而生。本栏目将着重对已发售游戏的DLC内容或关卡进行介绍和解析，辅以有趣和重要的DLC资料，以延长好游戏的生命力、提升优秀作品的关注度为己任。




世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神

◆Atlus◆RPG◆2012年7月5日◆1人

本辑栏目介绍的后4个QR委托是《世界树迷宫Ⅳ》的官方博客“开发者公会”提供的，那里除了有追加任务的QR码外，还有官方公会卡以及部分道具的QR码，感兴趣的玩家不妨常去看看，链接地址是http://blog.atlusnet.jp/sq4/。



QR委托：草を分けてさがす

报酬：フリーズオイル×3、经验值15500　推荐等级：34

完成方法：完成方法：前往“金刚兽ノ岩窟”B2F的采伐点，采来1个“枳壳の茎针”（迷宫需处在寒冷状态下才能采到）。



QR委托：急募！ネックレス夺还

报酬：盲目の香×3、经验值7500　推荐等级：23

完成方法：完成方法：队伍中有夜贼（ナイトシーカー）职业的情况下与孔雀亭老板对话（注意不能是副职业），选

择该角色后回答YES即可。派遣夜贼的等级与获得的经验值成正比，等级≥23的情况下“盲目の香”也可以多拿到1个。



QR委托：土地付き新筑一户建て

报酬：混乱の香×2、经验值13000　推荐等级：31

完成方法：队伍中有方阵师（ミスティック）职业的情况下与孔雀亭老板对话（注意不能是副职业），选择该角色后回答YES即可。派遣方阵师的等级与获得的经验值成正比，等级≥31的情况下“混乱の香”也可以多拿到1个。



QR委托：ベルンド工房の秘策

报酬：メディカⅡ×3、经验值17500　推荐等级：41

完成方法：队伍中有武士（モノノフ）职业的情况下与孔雀亭老板对话（注意不能是副职业），选择该角色后回答YES即可。派遣武士的等级与获得的经验值成正比，等级≥41的情况下“メディカⅡ”也可以多拿到1个。



QR委托：タルシス兵士队の新战术

报酬：ウニコウル×3、经验值21500　推荐等级：55

完成方法：队伍中有帝国骑士（インペリアル）职业的情况下与孔雀亭老板对话（注意不能是副职业），选择该角色后回答YES即可。派遣帝国骑士的等级与获得的经验值成正比，等级≥55的情况下“ウニコウル”也可以多拿到1个。





卡片召唤师

◆Nintendo◆TAB◆2012年6月28日◆1～4人

继上次报道后，官方又公布了不少免费下载内容，包括8个卡包和2张地图，新卡包同样也是不可编辑的，其中包含的卡片也不能供玩家编辑自己的卡包。下面先来看看8个卡包各自的特色吧。



领地扩大：经典的“ニンジャフュ-ジョン”包，核心卡顾名思义是怪物卡ニンジャ和道具卡フュ-ジョン，前者拥有“先制+卷物强打”技能，而后者则是ST高达50的卷物攻击，二者配合起来，能无视地形效果消灭敌方MHP低于75的怪物，配合大量移动系魔法卡可以轻松占领大片领地。其他怪物卡则只有水属性和土属性，不适合在火属性和风属性领地多的土地上作战。

彻底援护：怪物卡以火、土、无三种属性构成，且拥有8张具有援护能力的怪物卡，其中トロ-ジャンホ-ス具有贯通能力，配上ST高于50的高攻怪可攻可守。另外拥有横扫全场能力的バルキリ-也会在该卡包里亮相，不过由于没有移动怪物的魔法卡配合，效果上打了折扣。

一击必杀：拥有8张即死系怪物卡，对敌方的无属性怪物和ST40以上的怪物都有很大威胁。魔法卡中的两张イビルブラスト也能直接对敌方HP低于30的怪物予以即死打击。

电光石火：高速周回系的卡包，包含大量移动系的魔法卡，更容易积累现金。怪物卡シェイドフォ-ク配合道具卡ガセアスフォ-ム能夺取轻松夺取对手30%的魔力，而怪物卡ニンジャ和道具卡フュ-ジョン的配合同样能攻城掠池。

强打の火：以强打能力为中心的火系卡包，50张卡随机变化。

无效化の水：以无效化能力为中心的水系卡包，50张卡随机变化。

赏金稼ぎの魂：以追求系统的赏金为中心，怪物卡中不少具有如被破坏时获得赏金、攻击成功时获得赏金等多种特殊技能。

盗贼の品格：盗取系卡包，能够对敌方的魔力和道具直接予以威胁，怪物卡以火系和风系为主。

新追加的两张地图分别为パイプナイトメア和ラティス，前者分岔路复杂，传送点和祠堂很多，运气成分相对较重；后者没有圣堂，分为两个区域，内区域通过收取过路费赚钱，外区域则主要通过操作护符来获胜。



突击枪手

◆Marvelous AQL◆ACT◆2012年6月28日◆1～4人

PSV上的奖杯神作《突击枪手》在8月30日追加了第二弹DLC“マウストラップ”，喜欢收集奖杯的朋友可不要错过了哦！

奖杯种类	奖杯名	获得条件
铜杯	钢铁の十字路	完成DLC2-1
铜杯	罠へと续く道	完成DLC2-2
铜杯	九つの扉	完成DLC2-3
铜杯	逃避行	完成DLC2-4
铜杯	冻りついた山	完成DLC2-5
铜杯	强化の鬼	装备追加的强化部件完成任务
银杯	研究マニア	获得追加的全部身体和脚部部件（需进行开发）
银杯	マスタ-エンジニア	所有的身体和脚部部件达到10级
银杯	す-ぱ-ふわふわたいむ	4架机体脚部部件都使用“ホバ-型”出击

“マスタ-エンジニア”奖杯相对麻烦些，要求玩家将所有的身体部件强化到最高级，这需要大量的开发点数来支持。任务22是刷点比较有效率的关卡，完成前期设置雷达的任务后，有200秒的时间来对付无限刷新的敌人，装上部件掉落率上升的强化部件，并且在高难度下进行游戏的话，基本每次可以获得2万以上的开发点数。

DLC2-1 钢铁の十字路

成功条件：完成所有任务目标
失败条件：我方机体全灭

本关一开场我方就被敌人完全包围，并且地图较小，可以考虑优先选择其中一个方向突围，高处威胁较大的炮台建议在移动时顺便清理掉。解决掉初期所有敌人会再出现一批将我方团团包围的敌人，这批敌人中以坦克居多，使用加农炮等爆炸类武器会有很好的效果。



DLC2-2 罠へと续く道

成功条件：完成所有任务目标
失败条件：我方机体全灭

这一关需要不断解除沿途的炸弹。房间中出现的敌人数量不算多，利用穿透类激光武器可以穿墙的原理，我们可以在墙后面无伤消灭掉大部分敌人，算是比较简单的任务。

DLC2-3 九つの扉

成功条件：完成所有任务目标
失败条件：我方机体全灭、友方残骸资料被破坏

第一个房间里的炮台射程远、威力大，是我们需要优先解决的目标，然后就是到各个房间去收集残骸的资料了。四周的房间刚开始只有高处的炮台，不过我方进入房间后就会立即出现增援，这些房间中敌人的增援是不会停的，强行收集完资料后立即离开，不要恋战。僚机选择防御阵型，不但可以保护自己，也可以保护资料不被敌人破坏。完成收集任务后回到初始位置即可过关。

DLC2-4 逃避行

成功条件：完成所有任务目标
失败条件：我方机体全灭、时间结束

需要在300秒内完成脱离任务，为了保证时间够用，途中尽量不要与敌人纠缠，大房间里的敌人站位比较分散，只要保持全程冲刺，基本可以全部避过，只需要对付走廊这种狭窄地点出现的敌人即可。

DLC2-5 冻りついた山

成功条件：完成所有任务目标
失败条件：我方机体全灭、时间结束

本关分为两个阶段。首先需要在200秒内解决掉两只蜘蛛型BOSS机，由于敌我双方距离较近，建议一开始就火力全开，两侧的墙壁可以起到很好的掩护作用，我们要做的就是不断左右冲刺躲避可以穿透墙壁的激光，然后用激光类武器以最快速度干掉BOSS。第二阶段变换地图进行第二场BOSS战，这场战斗的难度和之前相比要低得多，先将后方的炮台清理干净，然后在远处攻击BOSS机体将其吸引到没有敌兵的空地来慢慢解决即可。



火焰之纹章 觉醒

◆Nintendo◆S・RPG◆2012年4月19日◆1～2人

异传 五人のアンナ

进入条件：8月30日DLC地图（售价250日元）

“究极试炼篇”第2张地图同样是5星级，初期配置的敌人能力乍看上去并不惹眼，但实际上关卡有相当的难度。首先炽热的熔岩地形上是无法停留的，而双方处在“坏れ床”地形上的单位在行动开始时会强制受到10点伤害。敌方单位大多拥有“回复”特技，熔岩伤害对他们而言几乎为零，我方出战的单位也最好持有“回复”、“太阳”、“生命吸收”等回复型技能，当然如果有DLC职业“新娘”的“绊”就更好了。虽然过关目标是“敌全灭”，但想要得到隐藏奖励需要令5名安娜尽皆存活下来，由于场景封印了“救援杖（レスキュー）”的效果，因此救援的困难程度也可想而知。安娜姐妹的血量可以坚持7个回合，但在此之前敌方早已杀到，再加上第4回合开始地图西南、正南、东南都有敌援军不断赶来，因此战斗中切忌拖延，以“3回合内清版”为目标才能较为顺利的救出NPC，否则越到后期越会感觉救援乏力。主战单位以习得“疾风迅雷”的角色为主，可以越过熔岩的飞行单位作为辅助。开战后立刻组队、分兵两路直取东西两侧的敌军，在再动效果下配合弓箭、风魔法等特效武器杀敌效率极高；中央派一名强力的魔法角色向北，利用反击就足以干掉周围的敌人。过关时确保5位安娜无恙的话，就能得到魔符“白骑の次姐カチュア”。（看来下一次的奖励就应该是初代飞马三姐妹的大姐了。）

掌机市场扫描

栏目主持：酷洛洛

最近随着《Persona4 黄金版》中文版以及《初音未来 女歌手计划 f》的发售，过去一度处于沉寂状态的PSV市场又开始恢复生机，果然一个主机是否受人欢迎，很大程度取决于厂商的支持呀。好了，现在就来看看近期的掌机市场概况吧。



PSV平台《初音未来 女歌手计划 f》终于发售，和《Persona4 黄金版》中文版一样被视作救机大作，首周销量，虽然同捆限定版目前已被炒到两倍价钱，但在其刺激下8.27～9.2期间PSV销量还是一下飚升到5万台（《Persona4 黄金版》发售首周PSV也只有2万9左右），实在是可喜可贺，这位宅男女神的号召力真是不容忽视。

PSV硬件报价方面，除黑色Wi-Fi版有小幅度下调以外，其他版本主机和记忆卡等周边和上辑保持一致，《初音未来 女歌手计划 f》港版卡带要400元人民币左右，并且数量有限，想入手的朋友还是尽量考虑走网购吧，另外《初音未来 女歌手计划 f》的主题周边套装在广州几乎是绝迹的，也是必须要网购了，这年头，想做个傻多速也是不容易的啊。

3DS LL上市已有一个月，目前日本的销量基本稳定在4万到5万台之间，当中有很大比例是首次入手3DS系掌机的生力军，毕竟是改良了很多地方，让很多原本还犹豫买不买的人一下就被攻陷了。

现在3DS的游戏阵容也比较鼎盛，各游戏社都有强力大作支撑，接下来：10月有SEGA、Capcom和NGBI三社联手打造的SRPG《跨界计划》，集合三大游戏社众多人气角色上演空前乱斗；2013年有新生的《怪物猎人4》，加入更多动作要素（终于能跳了）、更多的环境变化，还有一种称为操虫棍的全新武器，能通过吸取怪物的体液来强化自身能力（狩猎笛的异化版？）；同样是2013年，万众期待的法庭对决全新作《逆转裁判5》终于冒泡，游戏引擎换了样，刮了胡子的成步堂龙一回归一把手位置，不过这次的《逆转5》制作名单上是貌似没有巧舟的份了，新的制作阵容会做出什么样的法庭战争，真是耐人寻味。

价格方面，3DS LL广州的价格已经跌破1500，目前日版普遍是1470～1490左右（换算成日元的话比日本官方价还便宜），美版1450有零钱找，货源也充足，大家可以放心购买，相对的，3DS LL壳啊包啊之类的周边的种类还是比较滞后，贴膜方面似乎也没有现在很流行的可以自动清除气泡的品种，不想走网购的朋友大概要随便买些来凑合凑合了。



学生党们都开学了，想起当年上学的时候，没到放假总会兴奋得不行，放假时间长了又会怀念上课，真到了上课的时候又觉得怎么这么快就要上课了，内心纠结得不行。今年开学的时间掌机市场并没有太大变化，相对来说苹果三件套倒是火得不得了，其实学生党们大多看上的也不过就是iPhone上的游戏罢了，那些游戏质量真心不如专业掌机或者家用机的。没办法，只能感叹核心玩家现在越来越少了。

PSV的价格现在很尴尬，1600多的价位对于不了解的人来说还是略贵，当时PSP刚出的时候，机能甩爆其他机种N条街，后期由于破解了可以免费玩游戏，在国内属于一次性投资因此玩家之间口耳相传也快。由于欧版机器价格很低（大约1500出头），所以目前很多商家把之前1680的价位又略微往下调整了一些来做促销，不过估计也再降不下去了，毕竟成本摆在那里。PSP-3000现在还是挺有优势的，因为游戏多，价格也便宜，当年PS2过渡到PS3的年代也是这种情况。不过翻新机泛滥，市面上价格600到1000都有，目前PSP全新机成本大约在800多，所以太便宜的肯定是翻新机

不用考虑了。

3DS由于价格便宜而且游戏丰富所以目前在国内比PSV要好过很多，在游戏进入快餐时代的时候任天堂选择不跟索尼拼机能的选择看起来是正确的，至少目前是成功的，目前价格大约是1100左右。3DS LL价格持续下降，已经跌到1400左右了。毕竟机能没什么提升，性价比不高。

配件方面，PSV的记忆卡的价格保持在140～450之间，一般是搭配主机销售，单独购买的很少。估计以后破解了的话会有组装记忆卡出现，到时候价格变化应该会比较大。



《Persona4 黄金版》中文版发售后凭借出色的游戏素质和优质的中文化得到了玩家的热烈追捧，但是商家向来是什么火就炒什么，发售前两天均价320元的游戏在五天之后就飚到了430元，原因之前已经说过，这里就不再重复了。赶在开学日当天《初音未来 女歌手计划 f》到货，结果依然是飙价没商量，定价多少已经不重要了，限定版主机开价5000，而游戏要减一个“0”的情况下很多商家才愿意发货，而且很快进入第一批货和第二批发货的间隔期，这期间价格只会高不会低。很多玩家发起提议拒绝实体卡让商家把游戏自己留着熬着吃，其实这种做法基本上属于一厢情愿，内地的商家也是被香港的上游商家控制着货源，自己其实也是弹药不足、数量有限的情况下便作出炒作行为，其实不论售价高低，商家本身是不会留着高价游戏的，尤其是本时代两大掌机两次大规模无预期的降价早就把商家们虐怕了，有限的货高价卖，货足了再便宜就是了，至于说下载版，“维稳”时期下PSN登录时灵时不灵，再加上实体卡玩完后可以有二手市场交易，所以意气用事不得，等等第二批货就是了，第二批《P4G》中文版会在九月中旬出货，价格300元不到，但《初音未来 女歌手计划 f》的话游戏卡在十一后会预计降到380元上下，限定版主机就真的是“No idea”了，有实力就买，差一点的话原装贴纸280元左右带一张AR卡片，贴上效果也还可以，实在不行就还是下张壁纸主题什么的等便宜了再说吧。

3DS LL价格继续Down着，很快就会跌破1500元，准备购买的玩家最好放弃破解的幻想，直接买日版就好了。



各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS (美版)	3DS (日版)	3DS LL	PSP go	PSP-3000	NDSi	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	打机王	1080	1100	1470	950	900	–	40	60	100
北京	绿洲电玩	1030	1130	1530	850	890	890	70	110	190
上海	新亚电玩	1100	1150	1400	900	900	–	90	150	220
江苏苏州	哇靠电玩	1150	1180	1495	1080	990	880	68	98	168
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1100	1150	1480	1100	900	700	60	90	130
安徽合肥	大拇指电玩	1180	1190	1580	1000	970	800	55	80	155
广西南宁	光派电玩	1180	1180	1600	1150	950	700	80	120	200
福建厦门	玩高数码电玩	1150	1200	1650	1200	950	900	70	120	200

PSV主机与相关周边

城市	提供者	Wi-Fi版	3G（无锁）	3G（锁）	记忆卡(4G)	记忆卡(8G)	记忆卡 (16G)	记忆卡 (32G)
广州	打机王	1530	1850	1930	115	160	290	465
北京	绿洲电玩	1530	2070	1570	160	260	340	520
上海	新亚电玩	1550	1980	2030	140	210	330	450
江苏苏州	哇靠电玩	1580	1880	1780	120	190	290	490
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1500	1850	–	120	200	320	480
安徽合肥	大拇指电玩	1580	1950	1850	140	180	320	470
广西南宁	光派电玩	1650	2050	–	160	220	360	560
福建厦门	玩高数码电玩	1550	1950	1750	150	200	320	500

硬件短消息

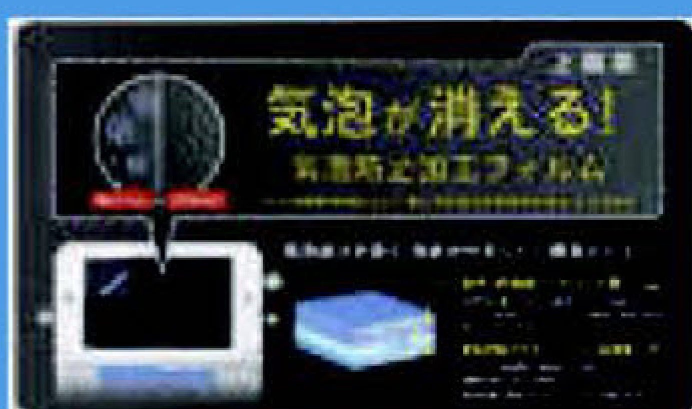
栏目主持 酷洛洛

一转眼的功夫，欢乐的暑假就要结束了，虽然暑假期笔者这里间共有大小不一的接近20个台风在乱吹一通，但相信各位的暑假还是过得很快乐的。下面来看看本辑有什么有趣的周边吧。

文 钢琴

屏幕保护膜FIT

品名：スクリーンガードフィット
出品：KeyFactory
对应机种：3DS LL
官方价格：800日元





NDS上有很多需要用到触摸屏的游戏，比如不能不玩的《应援团》、《节奏天国》、《瓦里奥制造》等触摸操作都是鬼畜级别的任天堂本家的得意之作，更被世人称为“毁屏杀手”，就算是贴了保护膜，都很快会磨损得惨不忍睹，但更换下屏贴膜一般都是件痛苦的事情，因为无论是以前的NDS还是现在的3DS，其下屏的设计都是下沉式的，要把旧的贴膜弄出来基本都靠硬物去抠，而这样又很容易伤到下屏，所以是件比较麻烦的事情。不过现在，任天堂授权KeyFactory生产的新型贴膜基本解决了这个问题，下屏贴膜多出一小块贴到屏幕外的部分，除了方便更换以外，还能以十字键来方便校准贴膜位置，并且还采用了新兴的自动清除气泡材质，极大方便各位贴膜苦手，就目前来看，这应该是目前性价比最高的贴膜，不过暂时只有3DS LL的版

3DS LL专用伸缩金属触控笔（带伸缩挂绳）

品名：3DS LL用コイルストラップ付きタッチペン
出品：GameTech
对应机种：3DS LL
官方价格：525日元



当初3DS LL的纯塑料触控笔刚公布的时候，可谓有人欢喜有人愁，虽然任天堂称这是吸取了3DS伸缩金属触控笔用久了会不紧的教训而做出的妥协，但实际上抱怨这个的人没几个吧（说到底还是抠门），于是第三方3DS LL可伸缩金属触控笔应运而生，还加了一条同样可以伸缩的挂绳，防止玩家一时疏忽而把触控笔弄丢。

HELLO KITTY主题3DS软包/硬壳系列

品名：ハローキティセミハードケース/きらきらTPUカバー for 3DS
出品：Caliber
对应机种：3DS
官方价格：1480日元

宇宙级人气萌物Hello Kitty又来打劫各位爱美人士的荷包了，这次一下子就推出了软包和硬壳两个系列，共五个不同设计的图案，售价均为1480日元，如果是以往的Hello Kitty大概没这么厚道吧，看来这几年轻松熊之类的新生萌物确实是给这只萌物女帝施加了不少的压力。











自动卷线式3DS USB充电线

品名：リールチャージャーケーブル（ワンプッシュ式）
出品：Answer
对应机种：3DS LL/3DS/NDSi LL/NDSi
官方价格：680日元



对比3DS、NDSi什么的，大概3DS LL会更需要这款新品，因为日版以及部分地区版本的标准配置中是不带电源适配器的（任天堂说这是节约成本的做法，实际上是想在价格上再挫一挫PSV的锐气而已吧……），在USB设备如此普及的今天，一个专用的火牛绝对没有一条USB充电线方便，再说官方3DS的火牛可是窄电压的呢。另外本品还是自动卷线式的，拉出来之后只要按一下卷线器上的按钮就能自动把线卷好，让你免于陷入五花大绑的困境。

3DS LL全家包

品名：Just in One 3DS LL
出品：GameTech
对应机种：3DS LL/3DS/NDSiLL/NDSi
官方价格：980日元





GameTech推出的新品软包，功能正如它的名字一样，能把你的3DS LL、游戏卡带、耳塞、甚至充电用的火牛都装进去，内部有绒毛层，给予皮光肉滑的3DS LL无微不至的呵护，就算没有3DS LL，没关系，用来放全装状态下的3DS也是个不错的选择。

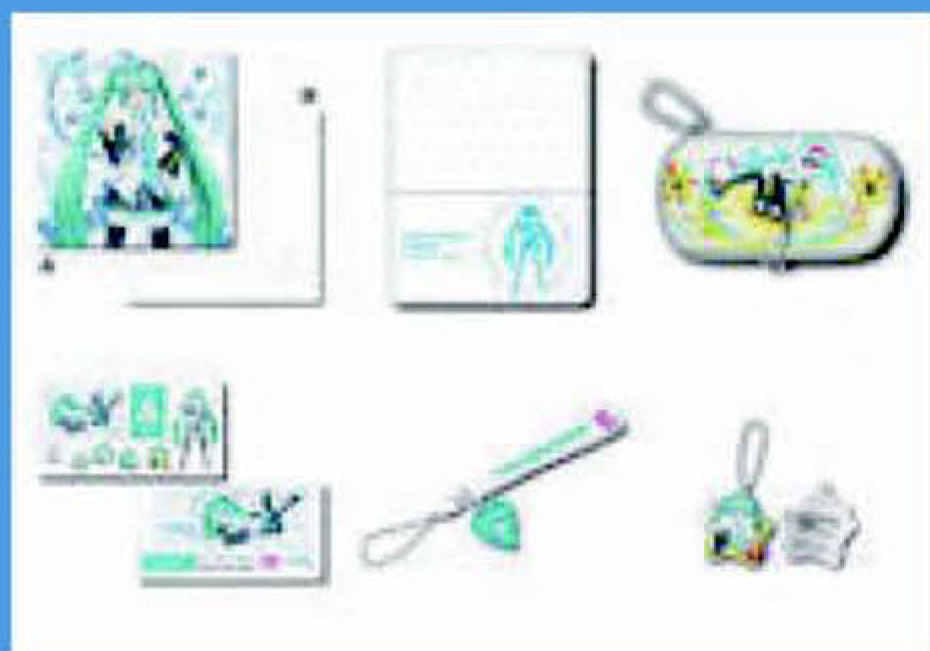






《初音未来 女歌手计划 f》主题周边套装

品名：初音ミク -Project DIVA- f アクセサリーセット
出品：SEGA
对应机种：PSV
官方价格：4180日元





最近TV GAME主机领域里被炒起来的东西就只有《初音未来 女歌手计划 f》的限定同捆PSV了，据说最高被炒到5000大元人民币，实际上呢，这个“限定”同捆版PSV也只有名堂上是“限定”的而已，机器上的“绿毛怪”图案还是要玩家自己贴上去的，可不是本来就是机器上的图案哟。同捆的抹布、卡带盒、包、贴纸、挂绳和钥匙扣本来就是能单买的东西，也就是现在介绍的这款周边套装，只需要4180日元（300多人民币）。

游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE



马修 提供

近期《口袋妖怪 黑2・白2》世界锦标赛相关消息



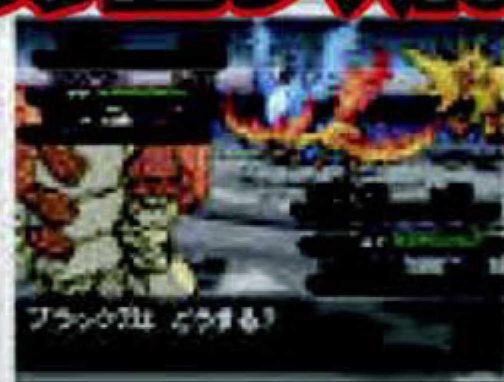














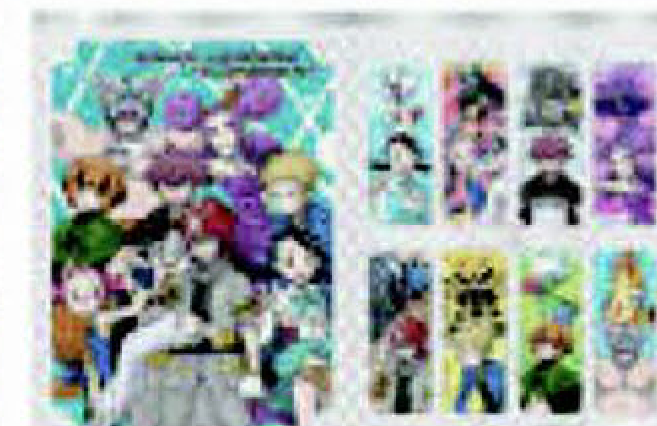
《口袋妖怪 黑2・白2》新增的挑战模式——世界锦标赛，已有的各代的馆主和强者都出现了，其中的Wi-Fi下载任务部分在8月中旬还更新了任务下载“传说的轮盘战”（でんせつの ロ-テ-ションバトル！），该比赛仍然是淘汰赛，但是以轮盘战的方式来战斗，尤其是在胜出第一场之后，后面的训练师还会放出雷皇、炎帝、水君、急冻鸟、闪电鸟、火焰鸟以及巨甲龙这种级别的精灵，战斗过程非常激烈。而在此之前，也已提供了馆主大战集结战（しゅうけつ！ジムリ-ダ-！）、2012年日本挑战赛（2012にほんだいひょうにちょうせん）、冠军阿渡的挑战（チャンピオン ワタルにちょうせん），但下载的挑战赛只能有三个，因此不能把四个下载赛事一下全部集齐。

此外，从8月31日开始，日本的各口袋妖怪中心也推出了一系列以《口袋妖怪











《怪物猎人》的盆景世界



▲这一部分中有雄火龙、苍火龙、碎龙、彩鸟、恐暴龙、潜口龙、角龙、黑角龙、海龙、水龙和灯鱼龙。

东京的台场是年轻人们青睐的娱乐地，尽管只是一片人造陆地，但是该地方与黑船来航、明治维新均有密切的关系，发展至今也相当繁华。既然是年轻人乐于驻留的场所，自然也不会少了玩家的踪迹，Capcom日前便在台场的自家商店摆出一套华丽丽的《怪物猎人》模型，与普通的单只怪物模型不同，这次的模型是一个拥有完全生态的盆景世界，在富有游戏气氛的布景中，玩家能够看到一只只怪物与环境高度融合的生态景观。



▲包括岚龙、苍火龙、银火龙、迅龙、雷狼龙、冰碎龙、青熊兽、轰龙、尾锤龙、紫水兽、海龙和角龙，与上一张照片连在一起。

黑2·白2》的口袋妖怪世界锦标赛为主题的周边商品。第一弹的内容为印有游戏中各地区道馆馆主和联盟冠军形象的A4文件夹与书签套装，共有5款，名称分别是“口袋妖怪世界锦标赛 关东馆主们”、“口袋妖怪世界锦标赛 城都馆主们”、“口袋妖怪世界锦标赛 芳缘馆主们”、“口袋妖怪世界锦标赛 新奥馆主们”以及“口袋妖怪世界锦标赛 联盟冠军们”。





“《潜龙谍影》系列”25周年纪念商品公布

Konami于8月30日在东京中城举行了“《潜龙谍影》系列25周年纪念派对”，并公布了将在今年8月底到明年初陆续推出的纪念商品，从服装、挂饰到手办应有尽有，下面就来浏览一下。

限定版手表

这是与精工手表公司合作的商品，由新川洋司亲自设计。WIRED系列手表的时尚风格与《潜龙谍影崛起 复仇》的超酷主角——雷电非常契合，而手表的长短指针也做得犹如利刃一般，背面刻有游戏的LOGO以及编号。这款限量手表预定于2013年2月与游戏一同发售。





▲新川洋司的设定稿以及实物图对比。



▲图案是本作主角雷电的侧脸，明显出自新川洋司笔下。



▲英文单词被锐利的刀锋所切开，左下则是雷电持刀的身姿。



▲崛起（Rising）和复仇（Revenge）的单词共用一个“R”，中央则是醒目的骷髅图案。

主题T恤

“《潜龙谍影》系列”与优衣库已经合作过多次了，推出的多款T恤中国国内也有出售，相信铁杆粉丝们都已入手好几件了吧。这几款T恤都是以即将于明年初发售的新作《潜龙谍影崛起 复仇》为主题的，预定于今年12月上旬上市，每件售价1500日元。



◀▼5部作品的剧本厚度相当惊人，侧面的书脊还可以拼成一幅完整的图案。

▲铝合金制的银色外壳，中央印有“潜龙谍影收藏版”、“1987～2012”等文字。



25周年纪念收藏版

包含有《潜龙谍影》1～4代以及《和平行者》共5款作品的豪华收藏版，除了游戏外，还将附赠两本艺术画册（总页数超过800页）以及5款作品的剧本，可谓极具收藏价值！该收藏版定价为26250日元，而且仅售2500套，玩家在Konami Style网站预订后，将采取抽选贩卖的形式于10月30日售出。




■战术帽的帽檐上有FOX HOUND的标志。


■迷彩披肩



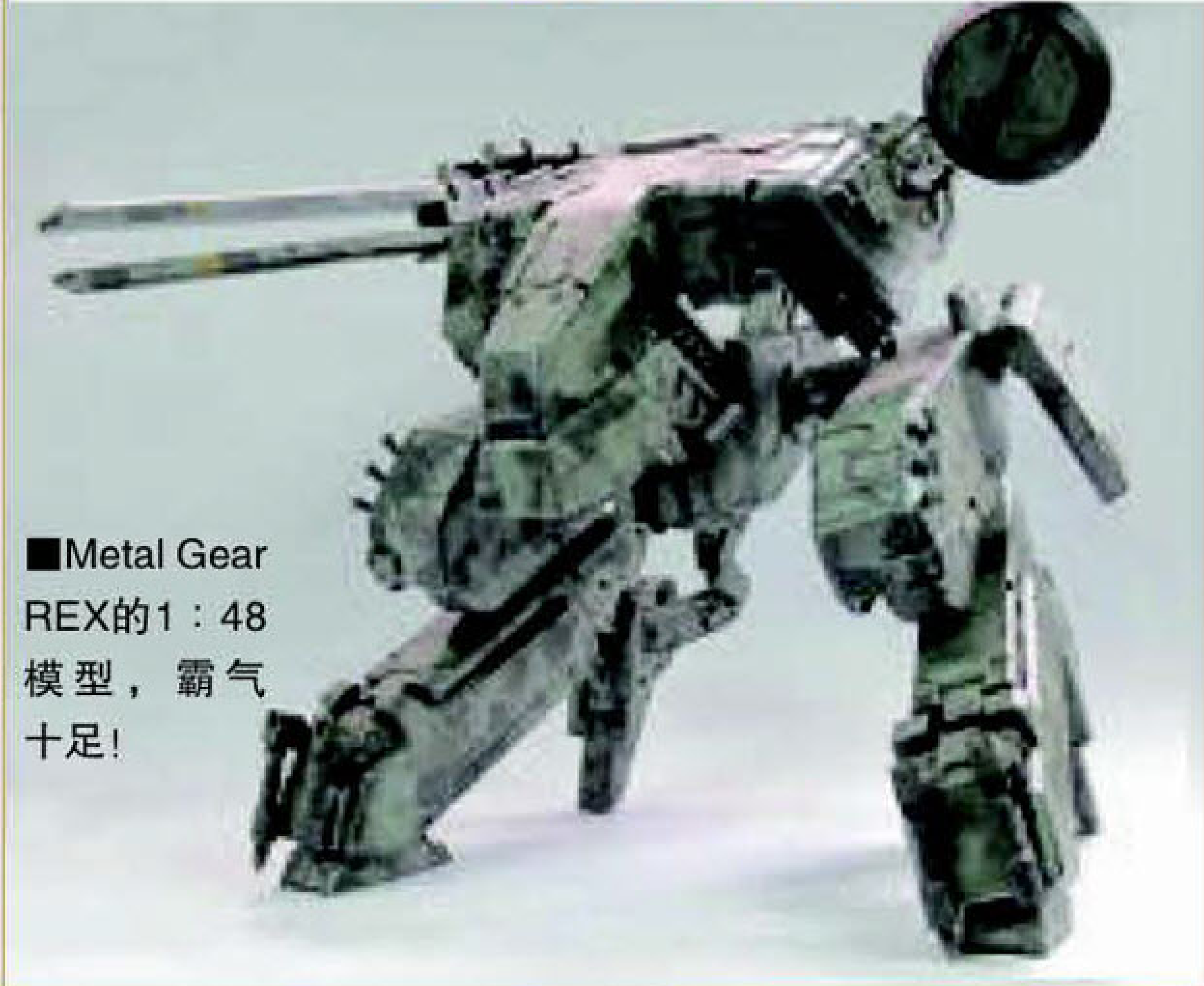
■手巾

2012东京电玩展限定商品

以上是尽在TGS展会上可以买到的纪念商品，包括迷彩披肩、手巾和战术帽。


■《潜龙谍影崛起 复仇》的雷电手办，售价和发售日未定。

其他纪念商品


■Metal Gear REX的1：48模型，霸气十足!





◀▲纪念徽章



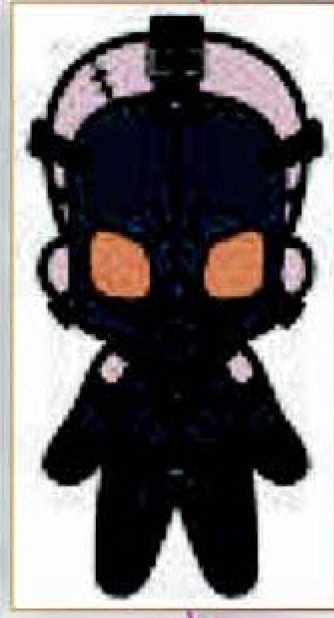
▲挂饰




◀▲便当盒上写着"潜龙谍影军粮"字样，打开后分为三层。







◀▲以《MGS》1代的经典角色为主题的挂饰，设计得非常可爱。

栏目主持 白菜

游戏美图秀

《超级弹丸论破2》是不亚于前作的正GAME，其中角色的人气大部分集中在狛枝、七海以及主人公日向身上。为了在让大家欣赏美图的同时不被剧透，本人痛苦地舍弃了一些精品，而放上了以下对剧情无关痛痒的美图。



白菜：左侧高能。

胧月：一代的角色来抢人气了。

白菜：个人表示欢迎。

酷洛洛：你们竟然没人吐槽这是《冰果》ED。



白菜：七海果然大萌神。不知道正在玩什么游戏？

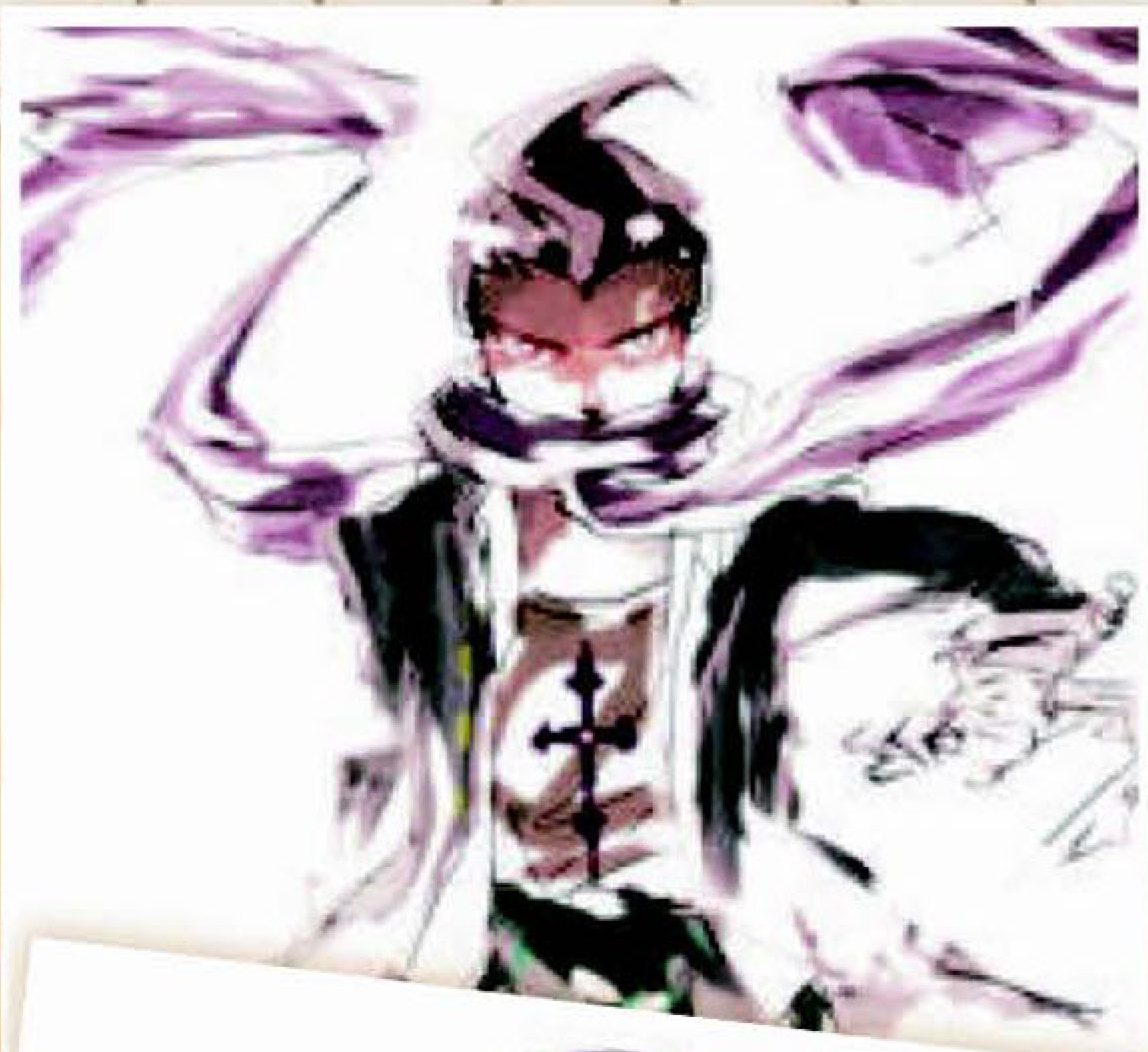
半夏：肯定是《超级弹丸论破2》被卡在第五章了！

白菜：怎么听起来这么真实啊……











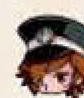






白菜："再给我看看你们的希望啊。"

阿鲁：狛枝太有爱了，我就喜欢这种角色！

胧月：很明显你跟他一样扭曲。







栏目主持：苍穹

本辑主题 变形


▲说到变形，大多数人第一时间就会想到变形金刚。

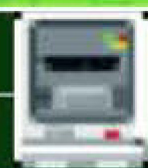
变形一词指的是物体形状上的改变，这一改变并不只单单改变一下外貌，而是从里到外进行形状上的大改变。对我们普通人来说，自身变形是不可能办到的，但是我们的想象力创造了各种可以自由变形的事物。我们通常提起的变形都和各种机械有关，因为机械改变自身形状的限制很小，变形的目的不外乎是带来新的特性，比如大家熟悉的机械生命体变形金刚或者由人类亲自驾驶的各种可变形战机。“变形”这一要素可以在游戏里很容易的得到实现，同时也可以增加游戏乐趣，我们今天就来看几款这类游戏吧。 文 miru

特别推荐

超时空要塞

原机种：SFC | 模拟器：SnemulDs/snes9xTYL | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型	STG
游戏年份	1993年



本作是由著名动漫作品改编的横版射击游戏，其实在FC平台就有一款国内玩家颇为熟悉的《超时空要塞》，游戏类型也一样，SFC上的本作的各项素质都要超出FC版一大截。一开始有三位不同的驾驶员可供选择，对应各自的可变形战机VF。可变形战机VF是《超时空要塞》永恒不变的主题之一，其可以变成人形形态和半人形形态，游戏中也充分还原了这一点。游戏中按Y键就能让战机在三个形态之间进行切换，三个形态的特性也有所不同，主要体现在火力和速度上。战机的火力可以靠拾取“P”来提升，提升后的各形态火力都会发生变化。VF战机还可以按A键开启捕获模式，这是本游戏最具特色的系统之一，战机在此模式下如同被火炎所包围，此时只要接近敌机，对方就会被我方捕获，但是一次只能俘获一架敌机。被我方俘获后的敌机根据其类型能进行不同的援护行为，某些敌机可以充当很强力的火力支援，甚至比自机的火力还猛。尽管游戏的难度可以调节，但高难度下过关仍极为困难，我方只有一条命，虽然拥有HP槽，但HP被削减时还会同步降低自机的火力，想要顺利通关还是需要和大多数STG一样进行背版。


▶人气女主角林明美也有出现在游戏中。

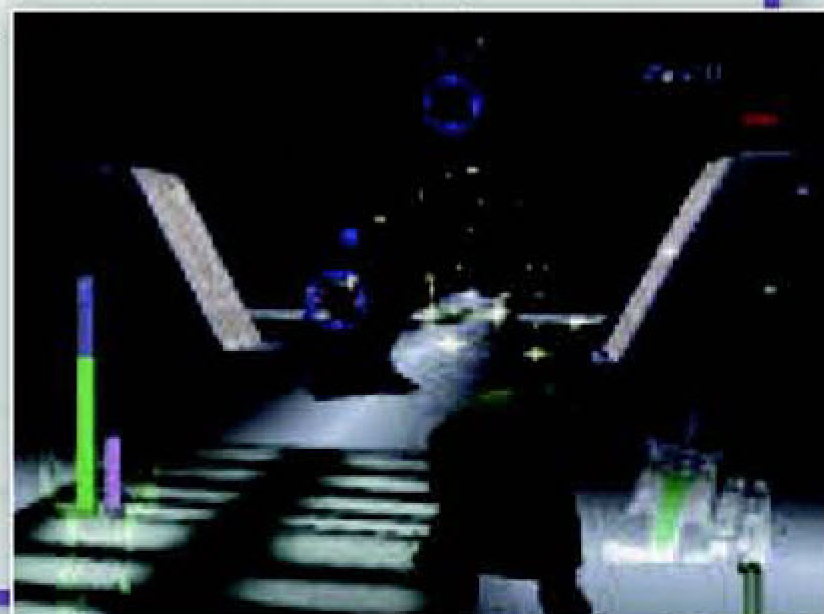
变形金刚 兽化战争



游戏类型	TPS
游戏年份	1997年

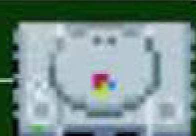
原机种：PS | 模拟器：– | 适用机种：PSP

本作改编自同名的3D动画系列，虽然名字也叫“变形金刚”，但是和《Transformers》有很大不同，这里的角色在变形后并不是汽车飞机，而是五花八门的动物，比如猩猩队长、恐龙勇士等等。游戏开始时玩家需要选择当正面角色还是反面角色，之后对应的角色选择就会不同，更多的隐藏角色需要在游戏中过程中逐渐解锁。角色默认为机器人形态，按下△键就能变形为动物形态，该形态下角色的能力会大幅削弱，不能发射激光或者导弹，但是动物形态下可以自动回复力量槽。作为一款第三人称射击游戏，本作采用了辅助自动瞄准系统，只要将射击准心移动到目标敌人的大致位置就会自动锁定敌人。锁定后按下□键就会开枪射击，在未锁定的情况下，按住□键不放然后移动准心还能同时锁定复数敌人，之后再向他们发射导弹等大威力武器。



►同时锁定多个目标后一举击毁。

可变走攻



游戏类型	ACT
游戏年份	1998年

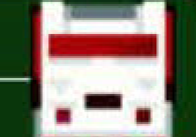
原机种：PS | 模拟器：– | 适用机种：PSP

本作乍看上去像是一款竞速游戏，实际上却包含了丰富的动作要素。故事的背景设定在未来的2097年，剧烈的地壳变动导致大气层异变，人类失去了天空，之后产生了新人类，他们开始对旧人类展开进攻。旧人类依靠特殊可变形机车兵器——GUNBIKE，分别由三名驾驶员驾驶，开始了反攻作战。玩家可以选择三架GUNBIKE，在游戏过程中按下□键就能从机车形态变成人形。在人形状态下，可以按△键使用近距离打击动作，按○键蓄力后再按△键就能发射激光。在人形状态下机体要灵活很多，也能像机车状态一样进行快速冲刺移动，但是会有一条BOOST槽来限制冲刺时间，这和如今的不少高达游戏相似。每个任务都有时间限制，这个限制时间同时也是机体的HP，一旦时间耗尽还没有完成任务的话就会Game Over，能让人深刻体验到“时间就是生命”。



◄人形状态下可以冲刺的时间很短。

变形战机



游戏类型	STG
游戏年份	1985年

原机种：FC | 模拟器：NesDS/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

这款横向卷轴射击游戏的主角能够在人形和飞机形态之间进行转换，以对应轮流出现的地面关和空中关。游戏的操作很简单，人形状态下按A跳跃、按B射击，十字键控制方向，在飞机形态时可以朝正前方、斜上方和斜下方射击。就难度而言，空中关要低于地面关，因为飞机形态的移动范围更广，易于躲避敌人，另外人形状态下还会多出一个跳跃动作，而且滞空时间较长、容易中弹，向斜方向射击是消灭敌人的主要手段，包括前方的地雷也可以用斜下射击打爆。游戏的剧情依旧是那个时代流行的打外星人，所以关卡会从地面逐渐移到宇宙，玩家需逐个摧毁外星人的武器。整个游戏流程很短，如果熟练的话只需要十多分钟就能通关，而通关后只有一句话：“祝贺你，请充满能量再来一次”，也算是当时游戏的特色吧！

►游戏只有一个BOSS，也是最难的敌人。



牧场生活

栏目主持：半夏

用了几期专栏为大家介绍了《牧场物语 初始的大地》女性角色设定，这一次的专栏终于迎来男性角色了，帅气的王子、充满异域风情的管家、沉默寡言的少年……他们究竟在服饰上有什么特色，就让我们一起看一下吧。

《初始的大地》角色设计展示

他是设计师们花费比较多时间才最终敲定的角色。性格是十分温柔却又有点强硬的感觉。浅色系的头发和眉毛搭配小麦色的肌肤，让他看起来特别与众不同。作为管家，他所穿着的衣服花纹和主人是成套的设计，都是具有他们国家特色的花纹。鞋子尖尖的是不是很像中东地区呢？金色腰带上的花纹简单又不失华丽，绑起来的头发就好像他做事一样一丝不乱。



赛鲁卡
（セルカ）



他可以算是设计师们迄今为止从未尝试过的角色，花费了不少心思。最初是没有戴眼镜的，但是之后觉得戴眼镜更适合他。身为时尚的发型设计师，他身上的每个细节都流露出了时尚感。前面头发略长，后面则被吹成很好看的形状，这大概是他自己设计的发型吧（笑）。手上缠着的手链配合高高挽起的袖子，有几分随意和不羁。腿上随身携带的工具袋，可以看出他十分敬业。

亚连
(アレン)



罗德是个表情十分丰富的男孩，总是笑盈盈的看上去就很开心。充满活力的他自然穿着适合到处跑的球鞋和七分牛仔裤。喜欢宠物，从事宠物相关工作的他连衣服上也能看到宠物痕迹，在坎肩下面的衬衫上印着宠物的食盆标志，是不是很可爱啊？头发的颜色和身上衣服颜色基本统一，都选用了和阳光相同的色系。





（未完待续）

栏目主持：苍穹

火纹大陆

文 火花天龙剑 MALAS

上辑专栏赏析了塞蕾娜与提娅莫之间的母女对话，这次则带来塞蕾娜与父亲之间的支援对话。因为《觉醒》结婚系统的设定，可能成为塞蕾娜父亲的候补角色有多位，不过塞蕾娜与其的对话内容大同小异，只是依据角色性格不同，在语气和口吻上略有差别，下面的支援对话分析是以暗魔道士亨利为父亲候补的。

《觉醒》支援对话浅谈

——缇娅莫和亨利父女

C级支援对话

塞：呐、爸，跟人家出去约个会吧？

亨：哎？怎么突然说起约会什么的？

塞：什么嘛，女儿要拉老爸出去还需要理由嘛？接受到来自可爱女儿的约会请求，是个当爸的都会喜极而泣吧！

亨：唔……虽然不大明白，不过还是陪你一起出门吧，那么塞蕾娜想去哪里呢？

塞：嗯，就去附近的小镇吧，这小镇上有很多卖漂亮衣服的服装店呢！

亨：哎？塞蕾娜喜欢买衣服啊，真是适合塞蕾娜这年龄女孩子的爱好呢。

塞：嘿嘿，现在的爸爸不也是么，跟人家年龄也没差多少啊。

亨：啊哈哈，说的也是呐。

塞：那个……爸，现在咱俩在街上这么并排地走着，肯定会被别人当成恋人来看的吧。

亨：哎？

塞：是、是不是讨厌在人家旁边啊……看起来果然还是觉得在妈妈身边更好些吧？

亨：不、不，没那种事哦，塞蕾娜很可爱啊，讨厌什么的完全没有哦。

塞：真的？好开心！那个……爸，到了镇上后，虽然人家有想买的东西……但是说出来的话，爸爸会困扰吧？妈妈会不高兴的吧？

亨：哎？没关系、没关系，有啥想要的，爸给你买就是了，所以塞蕾娜也要提起精神来哟。

塞：哦哦！谢谢爸爸了！最喜欢爸爸了！

亨：嘿嘿。

塞：（嘻嘻，还真是轻而易举呢。）

与塞蕾娜一开始对母亲抱有的冰冷态度不同，父女对话里她则采用了一副完全相反的倒贴态度，很明显这是有其目的的，为的是要父亲给她买东西。塞蕾娜的人物介绍里也提及了，她是个购物狂，但是毕竟还是在战争状态中，身上的零用钱肯定不会太多，因为傲娇对母亲抱着冰冷的态度，所以为了满足自己的购物欲只好从父亲身上打主意了。可以看得出来这个小丫头虽然年纪不大，但是心计颇深呢（笑）。

B级支援对话

塞：爸，之前真是谢谢喽！给人家买了好多想要的东西，超开心呢！

亨：（汗，居然真一下子让我给买了这么多的东西……这死丫头是哪里学来这一套本事的。）

塞：爸～你在听吗？

亨：嗯嗯，爸在听着呢。

塞：太好了！呐，那个……人家又想和爸爸约会了呢～因为看到了很多卖很漂亮的首饰的店铺，也在附近的镇上呢……

亨：嗯，但是这回不行了哟。

塞：哎？为什么……是不是、是不是人家做错了什么事了嘛？

亨：啊哈哈，别拿那种眼神看着爸啦，不行就是不行哦！要是就这样下去，塞蕾娜想买啥爸就给买啥的话，就太娇惯塞蕾娜了呢。

塞：切……

亨：哎？生气了吗？嘛，其实也不是说一定不能给塞蕾娜买啦。

塞：哎，是吗？

亨：塞蕾娜来帮忙整理军备的话，可以作为奖励，给塞蕾娜买一样想要的东西哦。

塞：哈？帮忙干活？真是的，你把人家当小孩使唤吗？

亨：哈哈哈，现在塞蕾娜不就是小孩子吗？常言说的好，辛苦才有回报哟，没有不劳而获的事哦。

塞：辛苦的事情什么的在未来人家都受够了啦！

亨：说的也是呢，不过总之爸以后也不会再娇惯你了，有想要的东西的话，就过来帮忙吧。

塞：好吧、好吧，人家去干就是了嘛！不过要是做得好的话，可一定要给人家买想要的东西啊！

亨：嗯嗯，答应你哦。

塞蕾娜第一次的计策算是成功了，拖着父亲帮自己买了一大堆想要的东西。但是父亲也立即意识到了，随即回绝了她第二次买东西的请求。虽然塞蕾娜还想装可怜，不过父亲并没有吃一套，最后以让她来帮忙做军队后勤工作为条件才答应给塞蕾娜买东西。虽然父亲候补的台词都基本类似，但是这段笔者觉得恰恰和腹黑的亨利是最配的。

A级支援对话

塞：把这个这样、那样……糟了！又弄坏了！够了！为什么不管怎样都做不好啊！

亨：塞蕾娜，在做什么啊？

塞：哎？爸？那个，在整理武器啊……因为之前爸说了要我帮忙整理军备嘛……

亨：哎？是吗？不过，看起来相当利索地把这些东西都给弄坏了呢。

塞：所以说嘛，人家想把这些武器重新打磨下，结果都给弄坏了……嘛，反正我又不是妈妈那种样样精通的天才……

亨：塞蕾娜？

塞：想去做料理吧结果料理全给烧糊了，砍柴也不行，搭帐篷也不行……就算是去帮忙，也只会给大伙添麻烦吧……爸爸也会因为那样天才的妈妈却会生了我这样一个女儿，非常失望吧？

亨：……

塞：什么嘛！有什么想说就说好了嘛！

亨：失望什么的没有哦，塞蕾娜能来，爸真的很高兴哦。

塞：哈？骗人！当我是傻瓜啊？我做什么一失败的话，大家都会说"和妈妈比起来真是个没用的孩子啊"之类的话！和妈妈最亲近的爸爸，肯定也是这么想的吧！

亨：唔……我可从来没把你和其他人做比较哟，因为塞蕾娜就是塞蕾娜嘛，不是别的什么，而是我最重要的女儿哦！

塞：……

亨：啊哈哈，爸最喜欢塞蕾娜了呢，不管发生什么，爸都会站在塞蕾娜这边的哦！所以说，塞蕾娜也不要再说之前那种话啦，爸听了也会很伤心的。

塞：呜呜呜……对、对不起……呜呜啊啊……

亨：好啦好啦，之前说了辛苦才有回报什么的也让你想起辛酸的回忆了呢，这点爸也要道歉，虽然今天来帮忙的活没做好，不过塞蕾娜想要的首饰还是会帮你买的哦，这也算是爸爸的歉意。

塞：不、不用了，不用再帮我买东西了，爸爸能在我身边就已经足够了……再像未来那样，擅自出阵战死离我而去，我是绝对不允许的啊！

亨：这样啊……我明白了！那么下次我会一直在塞蕾娜身边，守护着塞蕾娜的……

塞蕾娜在冷淡、傲娇、心计满满的表面下，也有着强烈不自信、渴望得到认同的另一面，十六七岁叛逆期少女的典型形象表现得非常充分。从一开始塞蕾娜对自己失望和自我厌恶情绪的台词中，也能看得出她对于母亲表面上冷淡，内心却对母亲的优秀无比向往。父亲此刻的温柔让塞蕾娜意识到了自己先前的不足和错误，也让她吐露曾与父母生死离别的痛苦回忆。之前的各种主动亲密行为，也正是因为她不想在这个世界里再一次经历失去父亲的痛苦。同样的经历导致了对母亲的冷淡和对父亲的亲热，说明塞蕾娜内心果然是有潜在的恋父情结？不过其实也并不奇怪，心理学中人类潜意识里女性恋父和男性恋母的心理是普遍存在的，塞蕾娜与父亲的这段亲子对话也可谓一段很温馨、诙谐的家庭喜剧。

栏目主持 乌冬 文 koflover

游戏边缘地

NDS的蓝海战略为掌机平台的软件开发做出了一个很好的榜样，如今NDS虽然已经退出历史舞台，但这种吸引非核心玩家的蓝海战略依然在手机平台大行其道。当然，与NDS的软件相比，手机平台的软件还是略显凌乱，虽然有不少创意之作，但鱼目混珠的情况也不在少数。而NDS平台的这些应用软件游戏，还是足够我们挖掘很长一段时间的。

世界史DS

世界史DS



软件介绍



NDS平台有不少专业的教学游戏，内容覆盖了各个主流学科，这款《世界史DS》显而易见就是在历史课需要用到的应用软件游戏。我们知道历史的广度和深度非一般社会科学学科所能相比，而世界史更是一个永远也填不完的“大坑”。这款《世界史DS》当然不可能把世界各国历史知识悉数囊括，但毕竟它是应用软件游戏，使用查询起来肯定要比纸质书籍方便的多，而且还附带一些娱乐功能。

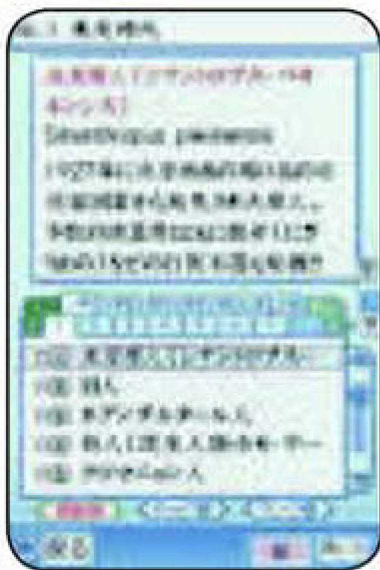
世界历史



这部《世界史DS》的内容来自于日本的历史教科书，收录了《必修世界史B用语集》、《必修世界史B一问一答》和《元祖世界史的年代暗记法》这三本书的全部内容，适用于一般学习对象以及高中生。另外，这款游戏还拥有一般应用软件游戏所附带的日志功能，能够根据玩家每天的学习内容来安排日程，并督促玩家按照该日程进行不间断的学习。



用语集



该模式收录了与世界历史相关的各种词条，玩家可以按照游戏中的分类进行逐个浏览，也可以按照章节、假名等次序进行查询。游戏中一共将世界历史分为10个大章节，依次是：

史前时代与东方、古典时代与中世纪的欧洲大陆、近代欧洲世界的发展与扩大、欧美市民社会的形成与发展、东亚、南亚与东南亚、西亚、人与物的移动、帝国主义与第二次世界大战、现代的世界。另外值得一提的是游戏中的文本中包含有大量汉字，即便是不懂日语的玩家理解起来也不是很困难，不过文本不附带全程语音倒是有些遗憾。

一问一答





这个模式是该游戏的主要学习模式，玩家先选择自己感兴趣的章节内容，之后再从3个选项中选择自己的学习内容：“听いて覚える”相当于教学过程，系统会将每个问题和答案都通过语音的方式念出来供玩家加深记忆，玩家还可以随时查阅相关的词条内容；“选择”和“书き取り”这两个选项则是要分别通过做选择题和填空题的方式，来回答玩家所选择章节的内容，相比之下选择题的难度自然要比填空题简单得多。除了这3个学习选项之外，游戏中还提供一个“弱点克服”的功能，帮助玩家复习重点习题，或者是将错题整理出来供玩家复答。

年代暗记





虽然历史充满了一个个生动有趣的故事和活灵活现的人物，但其学习过程却是非常枯燥的，因为历史事件发生的年代只有靠死记硬背，某些重大事件还要记住具体的日期才行。“年代暗记”就是来考验玩家对历史事件年代记忆能力的模式，玩家首先要选择要测试的章节内容，然后系统会选出在该章节范围内的历史事件，要求玩家回答出该事件发生的年代。如果玩家回答不出来的话，还可以使用游戏中的提示功能，这些提示一般都是通过谐音字谜的方式来进行的，对于不懂日语的玩家其实也没什么帮助。

学习历史的意义

想必有不少学生读者朋友对历史这门学科都不太感兴趣，因为历史课大多都是填鸭式教学，学生在学习过程中不得不死记硬背，给原本就沉重的学习生活增添了更大的负担。但历史本身又是最丰富多彩的社会学科，我们平时所接触到的各类文艺作品，包括小说、电影和游戏等等，大部分都是从历史中取材而来，所以，历史又是课外阅读的最佳选择之一。

英国著名哲学家弗朗西斯·培根曾经说过：“读史使人明智，读诗使人灵秀，数学使人周密，科学使人深刻，伦理学使人庄重，逻辑修辞之学使人善辩。凡有所学，皆成性格。（Histories make man wise; poets witty; the mathematics subtile; natural philosophy deep; moral grave; logic and rhetoric able to contend. Abeunt studia in morse.）”培根把历史放在第一位不是没有理由的，因为明智是人最基本的思维能力要求，没有一个良好的头脑的话，再有灵秀、周密、深刻、庄重和善辩的素质也是枉然。而历史又是各个学科的绝佳研究素材，无论是研究文学、哲学，又或是探索自然和科学，还是经商和从政，都少不了历史知识的积累。

虽然研究历史一定需要严谨务实的态度和吃苦耐劳的精神，但学习历史的途径有很多，学习历史的过程可能是快乐的。比如说我们可以从《三国演义》或三国游戏中了解到许多三国时代的历史知识，这可以培养起我们的学习兴趣，并增长我们的知识。但是如果要进一步研究的话，仅仅停留在小说和游戏就远远不够了，因为小说和游戏中包含有大量虚构和夸张的成份，只有把这些统统去除掉，才能见到历史的真相。对于不以历史作为专业和工作的一般人来说，通过各种文艺作品和娱乐手段来学习历史不失为一种好办法，仅以“读史使人明智”的标准来看的话，这样做就已经足够了。



▲许多游戏都是学习接触历史的绝佳素材，《文明》系列便是个中翘楚。

宅回首

OTAKU

栏目主持：阿鲁

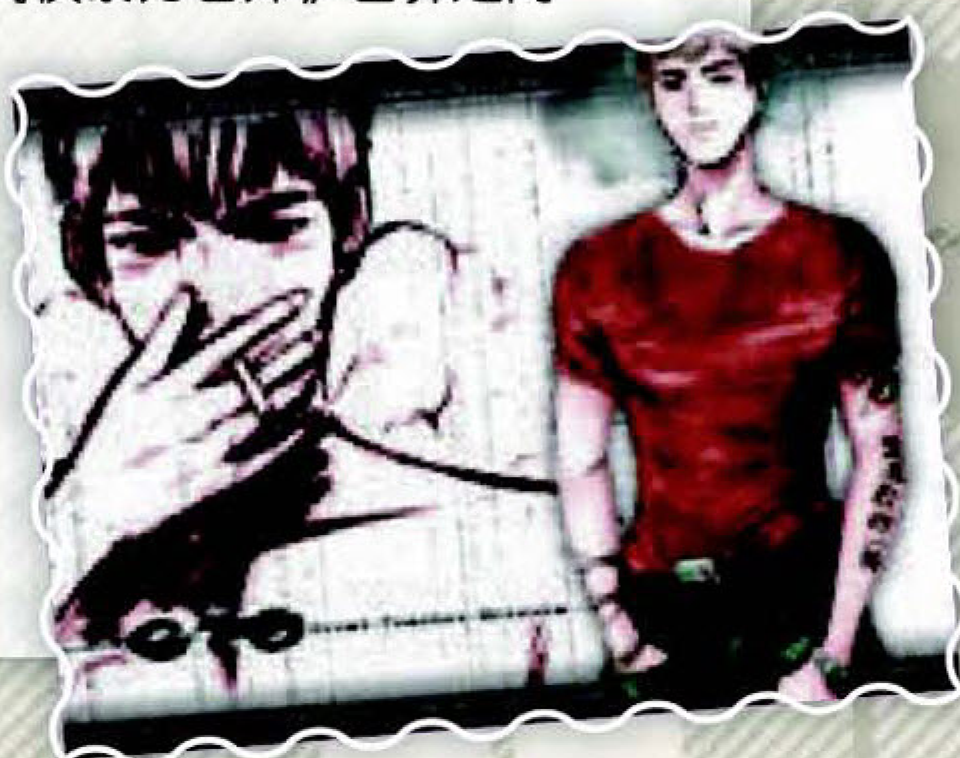
悠闲的假期一眨眼就过去了，还在就读的学子们回到学校除了会见到久别的同学，还会见到不管你喜不喜欢都一定会出现的一个人，那就是老师。每个人一生都会遇到非常多的老师，不少老师也许会对学生的前半生产生非常重要的影响。当然老师不光存在于现实世界，在二次元的世界中也有许多老师，下面就让我们一起来看看吧。

ACG中的老师们，你们辛苦了！

暴走老师

我们这一代人可以说是看着动漫成长起来的一代，在本人还在读初中的时候，一部名为《GTO》（又译为《麻辣教师》）的漫画深深地吸引了包括我在内的班上大部分学生。故事讲述的是不良少年鬼冢英吉在机缘巧合之下成为了一名教师，之后和班上一堆问题学生一起相处，并逐一解决他们心里问题的故事。由于自身学历低，脑子不灵光且暴力，做事冲动又喜欢虐待学生，因此在许多老师看来都是典型的反面教材。不过鬼冢英吉通过自己独特的魅力在学生中赢得了很高的人气，他讲义气、守信用，会全心全意对待求助于自己的学生，会以自己的方式去引导那些思想扭曲的学生们走上正道，可以说他才是真正和学生打成一片的人。整部漫画看过之后，对于当时正处于叛逆期的我们来说有很大的触动，一来是觉得为什么我们就没有一个像鬼冢英吉一样好玩的老师，再来也在暗暗反思一些问题，有哪些想法是不正确的应该改正之类的，也算是给还不成熟的自己带来了一丝正面的力量。

《GTO》之后的很长一段时间，以暴走老师和问题学生为题材的作品都受到社会的热议，并且在读者中大受好评，这其中改编成日剧的《极道鲜师》算是比较典型的，而前段时间在PSP平台发售的《猛虎！高校暴力老师》也算是向《GTO》致敬的一款作品。其实总的说来，老师的职责不外乎育人和授业，说还有体罚学生的同



▶鬼冢老师，你辛苦了！

学请到走廊去罚站！不过就目前的形势来看，大部分老师把精力放在了授业上而忽视了育人，而对于还处在懵懂时期的青少年来说，也许如何教育他们走上正确的道路，如何引导他们树立正确的三观才是最重要的，而老师通过和学生的接触和交谈，也许才能真正了解学生需要的是什么，也必须通过交流才能和学生建立起良好的师生关系，而大部分学生也许读了一辈子书都没有遇到过这样的老师，这也许就是《GTO》这类暴走老师类漫画能够触动读者们最重要的原因吧。

小老师

《纯情房东俏房客》是本人在高中时期接触的一部非常喜欢的后宫向漫画，当然这次的主题和这部漫画完全没关系……不过本人在接触了这部漫画后就开始对原作者赤松健老师产生了浓厚的兴趣，也因此在后来接触到了他的另外一部作品——《魔法老师》。在这部作品中，男主角涅吉是一名在英国威尔斯梅尔帝亚纳魔法学校以第一名的成绩毕业的、年仅10岁的少年，为了完成毕业的修业课程，被指派到了日本麻帆良学院担任实习老师，不过他要面对的是却是拥有31位女学生的问题班级。作品依旧走的是后宫向风格，不过融入了魔法与打斗后让作品更有看点，而与各种有趣的学生们签订契约（其实就是KISS）也让人对这个小屁孩各种羡慕嫉妒恨。不过虽然是一部以老师为题材的作品，其实包括本人在内，可能更多的人关注的是那群性格各异的女学生吧（笑），毕竟那才是青春，那才是美丽啊！

《魔法禁书目录》算是比较近期的作品了，而里面的一位老师相信大家对她有着非常强烈的印象，那就是上条当麻的班主任月咏小萌。人如其名，确实很萌，身高1米35，声音甜到发腻，不过是说话方式还是穿着打扮都透漏出强烈的孩子气，当然实际年龄肯定不是这种看上去就很萝莉的设定啦，酷爱香烟和啤酒以及房间里邋遢的情景足以反映出一个上了年纪的女性颓废的一面。虽然只是配角，不过这种外表年龄极度小于实际年龄的设定以及可爱的人设还是引起了看客们的兴趣。其实作为一名教师来说，小萌老师还是很够格的，不但专业知识很厉害，而且喜欢开导学生，甚至还会把离家出走的少女带回家提供她们临时的住所，不得不说是好老师的典范。



▶涅吉老师，你在一堆女生里还真是不那么起眼啊。

另类老师

"绝望了，我对这个X一样的X绝望了！"不知道有多少读者对这句话有印象呢？这句话就是出自《再见！绝望先生》中那位一出场就想自杀的老师——丝色望的经典口头禅。由久米田康治原著、新房昭之监督的这部作品中充满了各种吐槽以及对社会的病态进行的讽刺，作品中性格各异的学生代表着这个社会上的各种人群，乐观少女、跟踪狂、家里蹲、一板一眼的人等等，也许读者就能从中找到和自己相似的人。不过就系色望这个老师来说，可以说不算合格，一有问题就开始绝望，虽然有时候会抱着帮学生解决困难的决心去做一些事，不过反过来被学生救赎的时候也很多，乐观少女简直就是系色望的圣母玛利亚啊！


◀绝望啦！

接着不得不提的是⑨老师。这里可不是指《UCG》里的九兵卫老师哦，而是指在《东方Project》里以笨蛋角色著称的笨蛋⑨琪露诺。两三年前，一首名为《琪露诺的完美算术教室》的歌在各大视频网站疯传，欢快的曲调加上有趣的歌词让这首歌成为了当时的热门洗脑歌曲之一，而我们的⑨老师也以其无厘头的算术方式让更多人认识到了她笨蛋的魅力。《地狱老师》算是比较早期的作品，以一只鬼手降服恶灵、保护学生的 野鸣介基本可以算得上是个好老师。作品中描写了大量的日本妖怪，并且画风略微恐怖，不过这位老师要帮助和教育的是一群小学生，按理说应该是为了引起中、小学生的共鸣，不过你画得这么恐怖，小朋友看了真的不会产生负面影响么（笑）。

说了这么多，其实不过二次元还是三次元的老师，他们的重心都是放在学生身上的，哪个老师不希望自己的学生有出息呢？多多和老师接触，也许你就能体会到他们的用心良苦了。当大家拿到这本书的时候，应该也已经到了9月10日这个神圣的日子了，在此祝天下所有的老师节日快乐。

如果爱，请深爱



青春的一页宁宁篇迎来了续篇，在爱莎餐饮的威胁下，男主角和宁宁会做出怎样的应对呢？宁宁执着于餐饮的原因又是什么呢？这些问题会在这次的文章中为大家呈现。

文 JIDE

栏目主持：阿鲁

青春的一页——闭店危机（二）

如果要问我有什么比没被选入“有能力”员工而不得不重新找打工地点更难过的事，那恐怕应该是与宁宁分开了。接二连三的坏消息让我以为中了谁的诅咒，我们店中只有姊崎宁宁一人预定去十羽野的分店。虽然同我一样，宁宁也不愿意分开，但她似乎有某种理由，不能放弃目前的工作。

我想着德克西斯新十羽野分店已经被总部决定关店的消息，无奈地走出了车站；心情糟糕的我准备去附近的超市买点杯面、面包或牛奶之类的混过一顿。

“欢迎光临！要不要来点家常菜呢？”一位中年女店员对我招呼着，她递了一盘包好的食材给我。这是一种事先分配并做好的菜肴，买回家一热就可以食用了。

“偶尔吃些这东西也不错。”我这么想着接过了餐盘。

“学生小弟，你是一个人住么，有好好吃手作的料理么？”

“呃？有时会……”

“虽然便利店的便当不错，不过最好的还是亲手做的料理，这里有阿姨们每天做的东西哦。”她一边说着一边推荐着她身边那些包好的餐盒。还真别说，她给我的那些菜肴看上去都十分诱人、非常可口的样子。正当我与这热心的店员商量在菠菜和豆芽菜之后、为了营养平衡还需要什么时，这时阿姨突然说了一句：“还有呢……啊，小宁宁？”

“小宁宁？”我从来没有听过这种菜的名字，直到有个熟悉的声音喊了声我的名字。

“黑上、还有……呀、讨厌，你们两人怎么会在一起？”宁宁惊奇地看着我与店员，她的脸颊有些泛红了。

而那个店员阿姨也是一脸疑问，“‘讨厌’？那、呃？难道说……是那样的吗？”

“嗯……真是的，讨厌啦！”宁宁的脸更红了，她转向迷茫的我，有些害羞地说：“那个，我来介绍，这位是我的母亲……”

这话的冲击力不亚于我之前听到的任何一条消息，害羞的女孩在与母亲寒暄了几句后就拉着我跑出了超市。“真是吓了我一跳，虽然是在离得那么近的超市中现在才碰见……”我身旁的女孩脸上仍带着红晕。

“不过你母亲也真厉害，居然一眼就看出我们的关系了。”

“那应该是所谓的‘心有灵犀’吧，尽管我经常和妈妈说起你的事情……啊其实与其说我和妈妈是母女，不如说更像是姐妹呢。”

“哈哈，你们关系真好呢，不过我记得你以前说过，你母亲是专职主妇？”

女孩突然停了一下，她似乎犹豫着什么。宁宁拉了拉我的手，说：“说来话长……”

原来宁宁现在和她的母亲两人生活，父亲因为工作需要，总是跑东跑西，一年也回不来几次。尽管如此，女孩认为自己外出打工、分担一些家中的开销，大家彼此相处和谐是一件十分幸福的事情，宁宁还决定用自己打工赚来的钱来支付学费。

“我呢，将来想和母亲一起开一家小型的餐厅。”女孩看着远方的景色说，我可以从她的眼中看出那种对美好梦想的憧憬，“所以为了那个，我要多学习些那方面的经验。”

我从宁宁之后的话中了解到，德克西斯的打工制度是优待那些工作时间长的人，如果成为“领班”的话工资还会进一步提升。所以她在被选为“领班”、自己倾力的付出获得认可时才那么高兴，我也明白了她不愿意更换打工地点的原因了。

“高中生的打工是会让自己拼尽全力的事情，它会让人获得喜悦，那是我们付出真挚感情的回报。”我回到家平躺在床上，仔细揣摩着女孩刚才的话。第二天，我向店长深深地鞠躬，久久没有抬起身来，我请求店长能向总部再次申请选拔的机会，我想通过自己的努力让本部认可我。而为了提高自己的业务知识与技术，我还向宁宁讨教，进行着特别训练，从接客技巧到电子设备的使用方法，女孩毫无保留地传授给了我。尽管闭店的确切日期还未确定，但日子一天一天过去，总有一种“倒计时”的紧迫感，然而我却在这种紧张感中成长了起来。也许是自己的态度发生了改变，平常那些累人的活变得轻松了，机械乏味的操作变得有趣起来，甚至连店长与小球他们也渐渐开始依赖起我来，这种被人信赖的感觉实在是太棒了。

很快到了“甜点祭”的日子，每当这个时期，我们店会推出限时的特别甜品，以此来招揽客人。虽然今年上门光顾的人不少，但和之前同期相比却少了很多。“前些天我看到爱莎他们也在宣传自己的甜品祭哦？”小球的一句话让我和宁宁诧异不已，因为“甜点祭”这个活动在这个地区是我们独有的，爱莎餐饮看来之前对我们做了很详细的调查，似乎想彻底打垮我们。

为了摸清对方的情况，我与宁宁再次坐在了对手的餐厅中。与我们呈鲜明对比的是，爱莎推出的“甜点祭”中还包括自己本店限定的特供甜点，菜单丰富到让人眩目。尽管端上来的成品与菜单上相比差了很多，味道也没有我们店的好，但是对普通顾客来说，种类繁多的甜品肯定是更加具有吸引力的。

这些天每次放学去宁宁家学习似乎已经成为了习惯。在指导结束后，宁宁拿出了一本笔记本，上面记载了许多甜点的制作方法。“来，这些是我这几天收集的资料，我准备将这些加入到我们的甜品祭中。”

“这么多……”我翻看着笔记，上面用笔记录的不仅是甜品的食谱，更是女孩对工作的执着。

“两人又在学习呀？”女孩的母亲推门进来，一如既往没有敲门。

“呵呵，妈妈也看一下我写的食谱吧，说说有什么问题吧？”

“嗯……”不知为何，伯母的脸上并没有太多的喜悦，“小宁宁之前说过对手在味道方面不如你们吧，可一下增加那么多甜品的种类，能保证原来的口味么？”

“可是，客人会因为种类的多少而……”

“是的，”母亲合上本子，“但是，以往你们德克西斯的甜品为什么能吸引人？我想是那种能够给人喜悦的感觉，是那种甜点在制作中你们拼尽全力所融入的感情。”

翌日，店长遗憾地告诉我们，之前宁宁为甜品祭加入新菜单的申请被本部回绝了。

“没关系，店长。”女孩笑着回答，“我们仍然有我们能尽全力所做的事情。我们的甜品种类虽少，但它们却是我们大家以拼上一切，一个一个亲手呈现的美味。我想将现在我们所拥有的甜点再改良一下，让客人们有一种‘会一直光顾到最后一天’的想法。”

“那、那么，就拜托你们了！”店长似乎也燃起了斗志。

我和宁宁来到厨房，发现尾岛和小球也跟了进来。“我们听说你们要对甜品进行改良……所以就来看看有什么可以帮忙的？”

“哈哈，欢迎！这种时候当然是人手越多越好。”

“嗯，宁宁姐！近几天好不容易客人多了起来，我可不想再被爱莎他们抢了风头。”

“那么就让我们开始吧，拼上全力！”在我们这不大厨房中，久违的团队热情又回来了。



掌门人

金秋送爽，丹桂飘香，在九月的旖旎风光中，又一批玩家来到了我们的读编栏目！就像十年前我的文字第一次刊登在《掌机王》上一样，此时各位的心情也一定非常高兴。是的，因为你们即将踏入的是一个繁花似锦的大家庭，一个令人眷恋的故地，一片生生不息、蓬勃向上的热土！《掌机王SP》全体小编向大家表示由衷的祝贺和热烈的欢迎！长风破浪会有时，直挂云帆济沧海，让我们揽万卷文集，汲游戏精华，踏实地走好每一步，共同携手，打造灿烂的明天——以上是马修随手改的开学典礼发言稿以博各位一笑，也祝大家在新学期中，学好玩好身体好。下面开始本辑的掌门人。



电子辞典

我有一哥们儿表弟表妹特多，自从他买了3DS就总缠着他。我哥们儿无奈，却又不好发火。自从3DS LL公布后，他毅然卖掉3DS换了一台，又不知从哪弄了张文曲星的贴纸贴了上去，对表弟表妹们说："这是电子字典。"从此，再没人烦他了。

上海 严文浩

白菜：看到了吗，任天堂将3DS LL做成我文曲星的大小是有远见的！彻底杜绝了一机多用的可能性，为市场占有率做出了极大的贡献！

半夏：现在的小朋友都不知道电子词典的好玩之处吗？当年我那台电子词典附带《俄罗斯方块》，曾经是我业余时间最大的调剂！

马修：还别说，本人学生时代和工作后都没用过电子辞典，在半夏刚来时，我还真没认出她桌上那个长得像NDS的东西是啥……

沙漠绿洲

China Joy那天去得很早，不过还是人山人海，真把我惊呆了，到处都是人挤人，不过还好有Show Girl可以解闷，真是沙漠中的绿洲啊……

常州 神之叹息

乌冬：其实你的"绿洲"就是导致人山人海的原因这种话我会乱说吗？（笑）

酷洛洛：我的相机里也有很多"绿洲"的照片。

阿鲁：CJ不愧是国内最大规模的肉……哦，不，游戏展。

胧月：我以为CJ战翻E3、E3战翻TGS已经是常识了呢。

马修：不得不承认，本人在CJ的时候没少翻Show Girl的照片。

白菜：摸着你们的良心想想你们是去干啥的。

只言片语 光盘中真人模拟游戏的视频很有趣，每辑送的插画也很漂亮。（武汉 绿茶）

掌门话题 曾经向往某游戏但玩过后发现并不适合自己

（该话题由太仓读者 血祭狂歌 提供）


LIKY　最早看到街机厅里《街霸2》，玩的人围成一圈排队（最早大家还不时兴对战，对战太奢侈了），终于等到夜深人静没人玩时自己上去体验，各种不知所措，发出一个波就兴奋不已，当时就觉得自己不适合玩格斗游戏……后来的“《KOF》系列”对战时也一直是被人虐得多，自己惟一比较拿手的格斗游戏恐怕也就只有个《真·侍魂》了。


酷洛洛　说点最近的吧，曾经觉得自己应该可以买一张《初音未来 女歌手计划 f》回家慢慢泡的，但玩了半夏买回来那张游戏后，发现自己果然不适合这一种形式的音乐游戏，可能习惯了《DJ Max》那种形式，不习惯这种到处飞的按键吧。


半夏　因为看了《波斯王子》电影，觉得里面人物飞檐走壁非常帅气，所以又返回头找游戏玩，可惜是个动作白痴，结果大家都懂的……


白菜　可以理解成想玩但是总玩不会玩不好的游戏吗？RTS首当其冲啊真是……以前不会打《星际》，跟同学的交流话题完全缺了一大块。《星际》尝试的时候，由于满屏的阴暗色调让我很不舒服，于是就放弃了。另外还有“《WE》系列”也是，PS时代整天看着绿色的球场，突然有一种恶心的感觉涌上来，然后就慢慢地不玩了。


苍穹　思来想去，大概比较典型的是《心跳回忆》。玩之前对游戏的具体玩法并没有了解，只听说是所谓的“恋爱游戏”感觉比较新鲜，但当时业内此类游戏不多，因此自己也并没有清晰的概念，不过觉得女主角藤崎诗织很好看便去玩了。结果玩上后才发觉与我心中定义的“电子游戏”相去甚远，之后也就再也没有碰过任何恋爱型AVG。

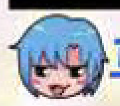

马修　对于本人来说，向往很久玩上又发现不适合自己的游戏还是不少的，但深刻地留在印象中的三款都和高达有关。本人最开始是玩《机战》和《SD高达》，所以对ACT版的很向往，后来有了NGC和PS2，试了下发现一直适应不了；然后补DC的《殖民卫星坠落之地》，舱内驾驶MS的感觉超赞，以士兵的角度更真实地来体验一年战争也非常符合本人对《0079》的理解，但舱内驾驶对于本人更困难；既然手残，动作的都来不了，索性就玩SLG《基连的野望》，复杂的系统也让本人缩了。最后发现，在《机战》和《SD高达》以外适合本人的高达游戏，竟然是《高达无双》……


乌冬　以前看到精美的恋爱AVG人设就会想去玩，但玩了后怎么都无法忍受冗长的对话和波澜不惊的流程，结果每次都是不到一半就放弃，看来无论是三次元还是二次元我都注定是diao丝了。


胧月　冒着被枪林弹雨喷成筛子的危险，我在此提名一下《FFX》和《FFX-2》。当年还没有PS2的时候因为游戏店里播放的CG动画而心驰神往，那时《FF》又如日中天，作为RPG的爱好者自然心驰神往。由于一开始关注的方向就不对，所以买到手后一玩，觉得心理落差很大。倒不是说它们不好玩，而是跟我想象的完全不一样。也许跟女神只能远观不能亵玩的道理差不多吧。

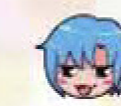
玩家画廊扩大版·自画像




马修：很萌的一张自画像，由于边缘剪得很整齐，本人甚至冒出了纸娃娃游戏的创意……

玩家画廊扩大版·莉安娜




马修：房宽京同学两年前完成、两个月前寄来的一张作品。记得以前打《KOF》，虽然用蓄力系角色用得比较糟，但并不影响本人喜欢莉安娜。

只言片语 希望PSV上能多一些创新的游戏。（福州 小贝一族）

可以联机了

我们班有两个P党，老是窝在角落里用书本挡着奋战《MHP3》。然后有一天我买了3DS和《MH3G》，他们知道了跑来叫我："太好了！阿斌，我们可以联机了……"

南宁 阿斌

胧月：小学语文老师说过，"我们"和"咱们"不一样。

马修：帮月姐姐展开一下："我们"不包括对方，"咱们"包括对方，所以呢……

白菜：所以看见两个人在咬文嚼字。

会心一笑

看着手中的PSP，我会心一笑。原因是这样的：上个学期刚一结束我就准备去找年级组长要回我的PSP，我说完来意以后，年级组长二话不说就把小P还我了！而我当初所想的那些好话也就全咽到肚子里了！有时候人品很重要。

太原 马文

白菜：一个人日常的品行决定他在别人心目中的地位。看来小伙子混得不错嘛。

马修：好吧，我的学生时代白过了，由于从小到大被年组长管过，所以压根忽视了这个人的存在。

赶潮流

我是个非常爱赶潮流的一个人，但是在这个假期我明白了，潮流这个玩意用韩寒的话说：只能等不能追。这倒其实也是，在小学时看到同学有一台GBA我我十分心动，想自己攒钱买一台，可是每天一两元的零花钱的我只能望机兴叹，终于我在初二时买了一台GBM，可是那时PSP才是最流行的，于是我又继续准备买PSP，终于在高中三年级买了PSP-3000和二手的PSP-2000，但这时连小县城都有PSV卖了，我就是一个赶潮流却被潮流落下之人啊。至此我想了想，这样也挺好的，即省了钱又玩了该玩的游戏。我也想说：潮流不能追，只能等。

庄河 小尊

马修：游戏机这东西，赶不赶潮流还是看自己的经济来，就像小尊同学说的，等自己钱够了，水到渠成。之前就算玩不到最新的机器，也可以补一些经典游戏的。

酷洛洛：所以我一直在等国内的3DS LL跌至官方售价。

摇金币

《DQM》达到一定邂逅战斗次数就会赠送稀有怪物，但我这三线城市哪有人和我邂逅通信？好在每走3000步还没邂逅到就可以和SP人物进行邂逅战斗，但我嫌走路效率太低，于是改成在办公室把3DS放在大腿上抖腿。现在我已经邂逅通信50次，获得了"摩托车女孩"，不过大腿累抽筋了……

肇庆 我是穷人

马修：我在想，这么一直抖腿，会不会养成不良习惯啊。

LIKY：貌似当初半夏妹子的《邂逅传说》就是这么攒金币的，不过你是抖腿，她是手摇，你应该比她效率高。

苍穹：每天上下班带着走才是王道，必须吐槽一句你们的拼图怎么这么少？每次擦到公司的人都拿不到新拼图的我情何以堪。

半夏：拼图不是用金币买么？金币那么宝贵谁要买拼图哦。

马修：等你没啥需要用金币的游戏、3DS还天天还带身上，那东西就不值钱了。话说就个人体验来说，积攒金币的最好方法还真是随身携带，不然放在身上摇、抖都很枯燥的。

只言片语 188辑的封面和赠品都很好。（广州 洪哥）



晚上玩《无双大蛇2》，有一关是奇袭那个谁，过关后欲罢不能，熬夜了。第二天画画各种无力，老师问："你昨晚做贼吗？"我："可以这么说……""下次不要了，早点睡啊记得。""啊……"我的老师不可能这么卖萌！

清远 冯宇婷

白菜：做贼也要注意身体，不然容易心虚。老师深得其中精髓，看来必然是道上的前辈。这位读者有空应该多多与其探讨经验心得。

马修：因为心虚所以自认为做贼么。

胧月："天下无贼"果然是一个很遥远的理想。

187辑调查之回忆长假玩游戏的趣事

我以前玩游戏，趣事往往发生在联机时，我联机最多的游戏就是"《MHP》系列"了，可是《MHP3G》离开了PSP，PSV似乎也没可能了，本人无3DS，寂寞中……

大连 友人帐

暑假玩《秋之回忆7》，其中的小公主老师太棒了！录下她的大部分声音，每天都在小公主老师可爱到爆的声音中入睡，哦吼吼吼……

太原 ZERO

在一次旅游中妹妹玩我的PSP-2000，一不小心把我的存档覆盖了，我辛辛苦苦玩了一个月的存档就这么一下子消失了……当回到家中玩我的PSP-3000时才想起来我有两个存档，顿时大喜。

庄河 小尊

放假嘛，就一个字：玩！虽然本人已脱离学生党范畴，但由于种种原因仍能享受这个暑假！哈哈，别人出去都要想玩什么，我出去永远一个主题——联机！没事就拉着好友三人流连于各家K记、M记以及各种咖啡店，边吹空调边联机，各种High！

南京 小M

那当然是玩《口袋》啦！全图鉴可不是轻松的事。

天津 才子

以前每年暑假都玩游戏，但有些时候就忘了存档，真是深刻的回忆啊！

北京 刘溥琦

对在11区的海外党来说假期应该是从7月底开始的，所以还没怎么玩。主要是刷了会儿《MH3G》，打点怪，联联机，做做装备。话说《MH3G》真的已经成为我掌机游戏的核心了，占去了最多的精力和游戏时间。

苏州 浩瀚无边

曾买过2部GBC，只为了借给同学一起玩《口袋》，一起通关、练级后，再交换、对战（俺非富二代）。

汕头 Melmen

有电脑的房间没空调，有空调的房间没电脑，幸亏，我有PSP……

马鞍山 玮园长

玩《口袋》的时候一入神玩了很久，手酸了。一只手握着机器甩了甩，结果一甩死机了……悲剧，重打！

上海 Kiddo

马修：两个月的暑假过去了，我们跨越多辑的长假趣事调查也结束了，无论是和朋友尽兴联机这么快乐的事，还是存档被覆盖这么懊恼的事，以后都会是经历中难以忘却的回忆，接下来就让我们带着这个寻找无处不在乐趣的乐观，开始校园生活吧！

188辑调查之谈谈对今年TGS和任天堂秋季发布会的期待。

反正有好消息就行，别又有新机型啊……

南宁 卢尚拓

其实我很期待3DS的《任天堂全明星大乱斗》。

福州 Ash

任天堂的就不说了，我是索饭，希望TGS上多一些RPG和AVG，而且剧情一定要引人入胜。

包头 Let's rock

如果PSV进军大陆市场的话，倒是很让人激动啊。

杭州 Deepthroat

TGS上肯定是有关PSV的劲爆消息，像出PSV版《MH》、《GTA》或者是公布新颜色、新机种。如今PSV前途迷茫，再不采取行动也许真要被3DS扼杀在摇篮里了。

上海 无控

PSV游戏大潮！

湛江 马骝

多公布PSV上的游戏吧！多放出《COD》的消息啊！

宁波 DK

希望到时候大作云集，惊喜连连，PSV降价。

合肥 wwy1151229

PSV的《怪物猎人》！

玉林 陈海松

任天堂那无所谓期待不期待吧，那些大作肯定会按部就班地出的。倒是TGS的索尼，敢不敢给力啊？

上海 Bouth

马修：这次的TGS对于PSV来说意义很大，希望这次本土作战能给玩家给厂商以信心；至于任天堂的秋季发布会，也许会更侧重在Wii U，但是本人这里还要吼上一句：任天堂你敢不敢公布3DS版《大战争》？你敢公布我就敢买！

只言片语 最近一直找不到好玩的游戏，期待《逆转检察官2》的汉化版快点出！（上海 约束）

玩家画廊

收拾下放回函表的箱子，发现很多以前的自画像还没刊登，原因是有趣的图多但每辑刊登的数量有限。所以各位如果发现自己几个月前画的突然出现在这里也不要奇怪，因为好东西是不会被埋没的。

海安 FA Jocker



马修：一看到这类脑袋，我的第一反应就是：酷洛洛！

南宁 小智



马修：小智同学中考前的励志图，新中考高考党们加油啊。

马修：这个么……首先呢，画上的这个是只猪，对吧！

郑州 月下雷鸡



桂林 银翼



马修：画这张图的时候银翼同学貌似快买PSV了，不知道现在玩得如何了。

石家庄 Lininter



马修：事实证明，比基尼也不是穿在谁身上都昭显性感的。

你一言 我一语



如何让3DS连接到3D电视上看3D大片？

上海 小霸王

马修：很简单，接上3DS连接3D电视的专用设备和线材——但是现在还没有卖的，所以目前无解。顺便，3DS的分辨率放到3D电视上目测会杯具。

PSP的游戏虽然还在不断出，但我很纠结里面放哪些耐玩、有兴趣的游戏，每天的作业，纠结的问题……

苏州 老总

马修：持这个问题的玩家很多。其实大家可以一层层地问自己：我想玩怎么样的游戏？多难的？类型是啥……如果手头的游戏都喜欢只是不知道从哪个开始玩，那就随便抽选一个开始玩好了。

当一个游戏出了DLC后，不管你下没下DLC，原来游戏的100%完成度就会变成非100%吗？

桂林 豆腐

马修：找苍穹和《UCG》的胜负师确认下，有的游戏的奖杯完成度的确会受到影响。其他方面也要具体到哪些游戏，比如《口袋妖怪》的剧场配送幻兽（堪称DLC的始祖）就不计入图鉴完成度。



我弟弟想把我那份蛋糕独吞，太过分了！

广州 杨洪

马修：和兄弟姐妹在一起闹闹哄哄的假期真快乐啊，我的就只剩下记忆中的了……

港版3DS出了后，人们会因为中文而放弃日版吗？

南通 天气姐姐

马修：除非繁体中文版游戏和日版游戏一样丰富……

话说半夏姐的抱枕是硬加的，还是真的有这东西存在？

天津 JK

马修：首先不是硬加进去的，但这东西存在与否……起码在某个次元中，毛球是真实存在的。

高三党的暑假从两个月变成了两个星期，拖欠的游戏要到哪年才能补完？

东莞 Magic

马修：索性认了吧，告诉自己"欠多欠少都是欠"，这样等你高三毕业也会有很轻松的心情来玩游戏。

由于家族遗传缘故，体检查出血压高于正常的许多，故近一个月来每天晚上都出去轧马路（个人不喜欢吃药），多流汗还是挺好的，可惜有几天因为台风只能呆在家里了，

上海 季节の笼

马修：散步看来还真是强身健体啊。记得鲁叔曾经说从来不需要运动，如今偶染微恙告病在家，也加入了饭后散步的健身一族了。

为什么我每次写一堆，小编却只摘一段？

汕头 兔斯鸭

马修：因为大家都写一堆，为了刊登更多的玩家的，就只能从每个人的一堆里摘取一段啦。

不知道酷洛洛小时候在外玩枪战，在家是否也玩呢？（坏笑）

福州 小贝一族

酷洛洛：会的呀，小时候经常在家练枪法，那时候可以用气枪在10米距离射中对面的BB弹的。（天真地笑）



只言片语 期待《刺客信条》，女刺客用起来一定很爽！（宁波 DK/陆基）

湖州 斯介克汀



上海 麒麟



马修： 风格有点像初代《口袋》的TV动画，看下资料，麒麟同学果然是《口袋》FAN。

湖州 宋国威



马修： 话说小时候看的不少1元的邮票现在都超值钱啊。

马修： 高达自画像系列，这次的貌似是星眼，看到什么了？

马修： 一支笔，一个……头巾还是钢盔呢？

天津 最初の声

马修： 据说这把剑和石中剑是一个？



昆明 ガンダム



洛阳 狗萱



马修： 黑暗中真遇到这个东西，我承认我会被吓一跳。

给老任做宣传了

2011年初刚入手一部白色小N，那时候痴迷啊，没事就带到学校玩，在车上也掏出来继续（本人家距离学校有一个半小时车程）。某天在车上玩得正嗨的时候，忽然旁边一个中年妇女向我询问："这就是PSP啊，好玩吗？"我说："这是NDS，有游戏机，上面有很多好玩的游戏！"阿姨说："噢，那要多少钱啊。哎哟，还用小笔戳啊，真有意思……"然后我干脆放下小N，跟她普及了些基本知识，下车前阿姨表示也会买台还谢谢我。哈哈，我这也算是给老任做宣传了！

南京 曹亲云

酷洛洛： 嗯？这个阿姨是自己买来玩还是给孩子玩呢？

半夏： 想起曾经在公车上有个老奶奶问我手里的是不是PSP，说她孙子想要一个当MP3用，她问我PSP都能做什么，我脱口而出玩游戏，于是老奶奶立马打消了给她孙子买一个的想法……

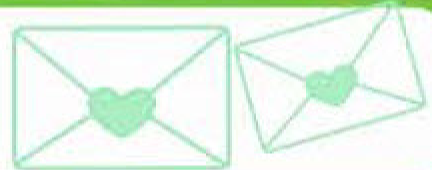
马修： 老奶奶的孙子那据说很有效的买机借口被半夏无情地揭穿了。

稿费待确认通告

以上作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。超过24辑的未在此通告中刊登，如有稿费长期未到帐请发邮件联系。Email地址pgking@263.net。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题
一	188	玩家点评	王国之心3D 梦中坠落
唯心百辟	186	玩家点评	海贼王 巨人之战2
石子安	185	自由谈	我的童年、青春与《掌机王SP》
北风水君	182	玩家点评	战国BASARA 群雄编年史

《掌机王SP》邮购信息



掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：

《掌机王SP》：第14、15、22辑，定价：12元。41、43、55、62、63、65、71、74、77、88、89、92辑，定价：8.8元；96、104～107、109～111、113～115、131、133、148、158辑，定价：9.8元；160、162、163、165、171、178、183～185、188～190辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、167、187辑，定价：16元。《口袋玩家》：11、15～18、28、38、42～46、52、54、55、57、58辑，定价：16元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14、VOL.16、定价：32元。《PSVita专辑》：VOL.2 、3，定价：32元。《3DS专辑VOL.3》，定价32.00元。《NDS宝典》：定价28.00元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元；VOL.5，定价：28元。《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11～13，定价18.00元。《手游PLAY》：第1、2辑，定价25元。《卡牌・桌游》：第9～12、14辑，定价15元。以上价格全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

只言片语 可能为了《使命召唤》而入手PSV……（丹东 Snake）

FAQ电台

栏目主持 LIKY

《MH4》的新情报终于来了，终于有比较实质性的内容了，加入了全新的武器，名字竟然叫“操虫棍”……我那个汗，即将到来的TGS上，Capcom也会厚道地提供试玩，能够去TGS的人实在是幸福的啊。下面来看看本辑的问题。

我在掌机店看到了PSP版的《愤怒的小鸟》，请问这款游戏是玩家移植还是真的有。

天津 JK

这款游戏是Chillingo官方推出的，2011年年初的时候作为Minis系列推出，可不是同人移植哦。



★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

怎样为NDS游戏添加金手指代码？

东莞 陈铭智

NDS很多烧录卡都带有金手指功能，但要添加金手指代码还是得通过电脑，利用一些金手指的编辑软件（比如R4CCE），编辑添加完后再将金手指的dat文件Copy到烧录卡的特定目录中，这样在游戏中便可以使用了。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

《怪物猎人P3》中有什么BUG吗？

台州 LH

《怪物猎人P3》的BUG要说起来还真不少，最著名的当属穿墙前往隐藏世界，孤岛、溪流、火山、砂原全都有隐藏的“里世界”，另外还有利用地形BUG来卡位杀怪，《怪物猎人狩猎志》的第10和11辑专门制作过影像专题介绍，有兴趣你可以找来看看。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

1.PSV的周边价格会随着PSV的破解升价吗？2.PSV的寿命会比PSP长吗？

玉林 陈海松

要说主机价格随着破解有可能涨，周边恐怕不大可能了，至于PSV的寿命问题，个人觉得不太可能比PSP长吧。（我大PSP现在还不断有大作出呢，马上还有《SD高达》。）

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

想买个3DS LL，但又不知道3DS XL和3DS LL哪个好。

天津 刘溥琦

这个可不仅仅是一个字母的区别哦，一个美（欧）版，一个日版，锁区，游戏不兼容，所以关键看你喜欢哪个区的游戏，再选择买哪个。哦，对了，美版主机是带电源的，而日版和欧版3DS LL不带。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

要怎么帮R4之类的烧录卡更新内核？

PSP怎样才能用金手指和截屏功能？哪里有3DS可用的公共Wi-Fi？

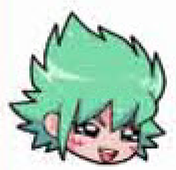
广州 杨洪



更新内核请到烧录的官方网站，下载对应的内核文件，然后Copy到烧录卡上，按照官方说明的步骤来操作。PSP的金手指和截屏功能只需要装金手指插件便可实现，比较常用的金手指插件有CheatMaster、CMF等，你可以到网上搜一下。至于公共Wi-Fi，去麦当劳、星巴克喝杯可乐或者咖啡，然后找服务生问密码吧。

1.《最终幻想 零式》怎么让玛奇那变成白虎露希的样子？2.Good End和Bad End有什么区别？

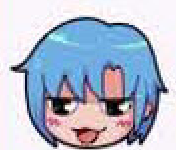
包头 蔡旭涛



1.玛奇那只能在特定章节以白虎露希的外形出战，不用太纠结了。2.Good End就是到达了游戏的最后，了解了真相，拯救了世界。而Bad End成为露希只是一时爽快，最后只能战死，世界再次回归螺旋。

《口袋妖怪 黑2・白2》的隐秘之间，怎么每次进去不是空的就是道具，就没到出来精灵呢？刷得好枯燥啊。

大同 ZWEI



隐秘之间大约是250～500步刷新一次，可能是精灵，可能是道具，也可能没有。刷隐秘之间，建议20个隐秘之间逐个走，当把这20个隐秘之间全探访完的时候，最开始的隐秘之间怎么也会刷新了。

PSV一边玩一边充电，对电池有损害吗？

天津 Little Boy



如果按照过去PSP的使用方式，其实也没有什么损害的，但是并不建议冲完电后依然继续插着充电来游戏。虽然内部的电路已经停止对电池供电，但微小的电量依然会流入锂电中，长久这样会严重降低电池的耐用度。其实一般内置锂电的产品都不宜长时间供电使用，这同样可以应用到笔记本电脑等数码设备中。

在隐藏洞穴抓了只不错的蘑菇斗士，想培养成技术师速攻型，请问怎么遗传种子机关枪？

Email 翻车鱼



用187号的弹跳草就能遗传（19级学会），《黑2・白2》中弹跳草需要18号道路精灵大量发生时出现。另外注意蘑菇斗士的技术师是梦特性，要培养成技术师速攻型的话你的蘑菇斗士必需是雌性才行，这样才能同时遗传到技能和特性。

听说3DS新固件可以支持中文了？我是日版机，现在系统是4.3.0-10J，应该如何调成中文呢？

新疆乌鲁格 卡尼多玛特



3DS的系统语言是跟版本一致的，即日版机为日语、美版机为英语、韩版机为韩语……目前最新的系统4.3.0-10J下并不能把日版机设置成中文。这位读者看到的大概是港台版的3DS截图？即将在9月28日上市的港台版3DS系统语言为中文，也有官方中文游戏同步发售。

《火焰之纹章 觉醒》中，为何双方战斗力指数都是320多，对方可以完爆我，我打他却毫发无伤呢？另外本作中人物的第5种技能出现条件是什么？

上海金山 小霸王



首先，角色的战斗力是根据力、魔力、技、速度、幸运、守备、魔防这7项基本能力的数值加算而成的。同样是320左右的战斗力的话，如果一方魔力高、另一方魔防低，打出极高的伤害值根本不奇怪，而且还有特技、必杀以及武器特效伤害等加成。所以战前要多利用下屏查看双方的各项能力，不要单纯通过战斗力来判断敌我的强弱。另外，角色的特技习得是跟职业挂钩的，每种职业各对应两个特技，想习得新的特技，用“转换之证（チェンジプルフ）”或“大师之证（マスタープルフ）”转职即可，具体可参看《掌机王SP》Vol.181《火纹》攻略后面的特技列表。

PSP升级可以跳吗？从5.03直升6.35之类的……

昆明 ガンダム



完全没问题，哪怕你是从1.5升级到6.90都“大丈夫”。

交流空间

想秀你就来！

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

严文浩　昵称：无控

性别：男　年龄：14
拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《伊苏》、《高达VS》
地址：上海市长宁区延定西路1030弄36号6B室
邮编：200225　QQ：2679904077
电话：15026515366
想说的话：还有一年就可以完美"初中地狱生活"了。

冯宇婷　昵称：狐狸

性别：女　年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《无双》、《逆转》
地址：广东省清远市清城区方正二街朝南大厦A301
邮编：511515　QQ：475668717
Email：qyfyt@126.com
电话：13750117566
想说的话：终于记得投回函，放假各种宇丑！作业怎么办！

李锦威　昵称：艾斯

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《机战》、《怪物猎人》
地址：广西柳州市河东区发区C-6区7-2号
邮编：545000　QQ：414791304
Email：lijinwei414791304@163.com
电话：13737717101
想说的话：《跨界计划》没注意看，以为是出在PSP上，谁知是3DS，我的那个怨念啊！

刘懿　昵称：小尊

性别：男　年龄：20
拥有掌机：GBM、PSP-2000、PSP-3000
喜欢的游戏：《战神》、《神眷之力》、《牧场物语》
地址：辽宁省庄河市水仙三区20#3单602
邮编：116400　QQ：570442655
电话：18640955761
想说的话：想入手索尼所有电子产品，还是那么的遥不可及。

只言片语　对《跨界计划》怨念了，没有主机也要过过眼福！（柳州 艾斯）

陈海松

性别：24　　年龄：男
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《鬼泣》、《生化》系列
地址：广西玉林市玉州区垌口里148号
邮编：537000　　QQ：1192833192
Email：1192833192@qq.com
电话：13877504487
想说的话：夏天准备看部长点的电视剧，有什么好推荐的?

卢尚拓

性别：男　　年龄：25
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》
地址：广西南宁市西乡塘区北大路平田村47号
邮编：530003　　QQ：602743665
Email：linxiaoling56@qq.com
电话：0771-3830301
想说的话：天气真热啊。

程汉

昵称：友人帐

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP、PSV
喜欢的游戏：《MHP》系列、《潜龙谍影和平行者》
地址：辽宁省大连市沙河口区西南路115-502
邮编：116021　　QQ：1002130402
Email：chenghan@163.com
电话：18640960206
想说的话：为PSV的未来祈祷……

王煜

昵称：Zero

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP、3DS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《怪物猎人》、《秋之回忆》
地址：山西省太原市万柏林区重机南组团
邮编：030000　　QQ：1978883292
Email：1978883292@qq.com
电话：13593154130
想说的话：神游快出大陆版的3DS吧。

朱承浩

昵称：浩瀚无边

性别：男　　年龄：20
拥有掌机：PSP、NDSL、3DS、PSV
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《口袋妖怪》
地址：江苏省苏州市金阊区桐泾北路张家浜8幢204室
邮编：215004　　QQ：524013171
Email：hhwb888@sina.com
电话：13616217297
想说的话：回国之后一口气看了9本《掌机王SP》太爽了，希望《掌机王SP》能越办越好!

杨晨

昵称：才子

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：天津市河北区红星支路5号
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《MHP》、《MGS》以及赛车类
地址：PSP、iDSi
邮编：300240　　QQ：1449081814
电话：18222873048
想说的话：新的学期也要加油咯!

马文瑞

昵称：马文

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP、NDSi、PSV
喜欢的游戏：《MHP3》、《口袋妖怪》
地址：山西省太原市小店区晋阳街山西省实验中学高1017班
邮编：030010　　QQ：375136983
Email：dab108@163.com
想说的话：高三党加油啊!

陈佳伟

昵称：小霸王

性别：男　　年龄：22
拥有掌机：NDSL（冷宫）、3DS（软禁）
喜欢的游戏：动作冒险类、益智解谜类
地址：上海市金山区吕巷镇姚家村1组4015号
邮编：201517　　QQ：953020997
Email：953020997@qq.com
电话：13795285531
想说的话：找女友，交朋友！么，亲一个!

小编寄语

苍穹



◎搬家4个月、早晚挤地铁，虽然没有练成站着睡觉的“神技”，但是已渐渐习惯把稿子带着在地铁上校对，否则这上下班各40分钟的人生就荒废了。

◎在大学毕业时，曾有一个把户籍留在广州的机会摆在我面前，我没有珍惜……如果上天能给我再来一次的机会，我还是会把户籍迁回家。因为无论是户口本上的资料还是在现实生活中，我都更希望跟家人在一起。

◎前一段时间由于工作繁忙，已欠下了一大笔书债，但是感兴趣的书上市后总又忍不住一买再买。回想起来个人的小编寄语里也已经好久没提到阅读相关的内容，看来接下来必须得抽空填填书坑了。

纸鸢



◆写小编寄语这天是我的生日，收到了一份贵重的生日礼物，我会永远记得这个难忘的生日。

◆过了一段轻松而混乱的日子，有悲有喜，仿佛回到了两年前，但是时过境迁，如今的自己已经和过去截然不同。

◆这几个月因为一些原因，去了很多地方，眼界开阔了不少，又长大一岁了，老生常谈地对自己说，希望能有个新的开始。

半夏



★《初音f》真心不错，本以为新歌未必合胃口，结果都很好听，其中《神曲》尤其感动，玩家不妨上网查一下其歌词意思。

★接上条，那些所谓的神动画、神游戏、神曲也许对外人来说就如纸般轻薄，但被这些拯救了的我，真心无比幸福（笑）。

★本辑截稿后终于可以回家休年假了，刚好遇到教师节估计会回学校探望老师，而且也是家乡海鲜比较鲜美的时候，希望能够一饱口福。

胧月



★晋升平末，故章县老公有一女，居深山。余杭广求为妇，不许。公后病死，女上县买棺，行半道，逢广，女具道情事。女因曰：“穷逼，君若能往家守父尸，须吾还者，便为君妻。”——以上这段是古人对穷逼的跨越时空的抨击。

★《灵魂黑客》还真不好买，不光深圳商家一直拿不到游戏，连东京和大阪都相继断货，幸亏在一家规模不大的淘宝店觅得其踪，这才没耽搁了事情。前段时间为了3DS和PSV的两本专辑忙到一直没有多少私人时间，接下来的这段日子可以把《P4G》、《P4U》和《灵魂黑客》都好好玩一玩了。

★我嗜绿茶，而普洱除非是餐厅吃饭或朋友招待，不然很少有机会接触。前日开封了个人的第二个茶饼，这才理解那些普洱行家为什么要准备小刀了，有的茶饼真的结实到掰不动，遂去买了一把。

咕噜（美编）



◆别跟往事过不去，因为它已经过去。别跟现实过不去，因为你还要过下去。

◆人都是有依赖心理的，有一句话说的是：离了王屠，连毛吃猪。这个世界没有离了谁不行的道理，不要把自己想的多么伟大，要懂得适当地把责任分配出去。很多时候，人们会因为责任而更加有受重视的感觉，因为责任会更加拼尽全力去完成某项事情，因为肩负责任才会负责任。

澄香（美编）



☆最近天气转凉，晚上散步感觉十分民惬意，于是每天饭后都要散步半小时。

☆《蝙蝠侠前传3 黑暗骑士崛起》刚上映，朋友就迫不及待地拉着去电影院看，本来想着周三应该人不多，结果去的时候已经没有好位置了，于是只好坐在了前面第二排，更绝的是最前面一排居然也快满位了。



乌冬



◆虽然已经做好了心里准备，不过当AKB48东蛋演唱会第一天的“惊喜”公布时还是被惊到了，第二次重新组阁还好，但海外留学真的有点玩过了吧。竟然在前田刚走这种元气大伤的时候还派中心成员出去，虽说海外姐妹团体也很重要，但总有种内忧都没解决就开始担心起外患来的感觉。

◆最近抽空看了今年的《大搜》特别篇，个人感觉比起去年的电影版要好看不少，虽然案子是为今年电影版铺垫的附赠品，但杂而不乱的警局写照终于又回来了，而且令人会心一笑的“捏他”和亮点也不少，看来今年的电影版可以期待一下。

LIKY



◆儿子终于开始上幼儿园了，第一天背着书包上学的样子非常可爱，现在开始养成规律的作息习惯了，早睡早起，不会再像以往每天玩到12点还不睡。

◆PSV好久不开机，前两天看到1.8的固件升级便拿出来准备升一下，结果开机后发现一个奇怪的问题，记忆卡显示剩余容量为0，然后任何资料都无法删除，插拔记忆卡、折腾半天都无果，只好作罢。刚刚写这段小编寄语的时候又拿出来看了一下，神奇地发现记忆卡容量显示正常了，然后试着删除一个游戏，我汗，删掉了……所以，大家要是也遇到类似问题，啥也不做，放两天看看。

◆iPhone5终于要来了，看到谍照真的很薄，不过本人对外形不太感冒，只是期待它会带来哪些划时代的功能。

阿鲁



■最近把《爱情公寓3》和《轩辕剑 天之痕》给看完了，前者是从第一季就一直在追的片子，对于不怎么看国产电视剧的本人来说还是很有吸引力的，这次的表现总体来说比第二季要强，很期待贱人曾和美佳在下一季中的故事。不过《轩辕剑 天之痕》嘛就不太理想了，各种拖沓不说，剧情也改得让人哭笑不得，要不是本着对原作的爱，估计我早就看不下去了……

■AKB48在东蛋公布的新组阁可以说让绝大多数AKB粉丝都震惊了，不得不说肥秋的想法真是让人摸不透，不过将AKB48里的人气成员分散到其他姐妹组里去拉人气的做法是否正确？就让时间来证明一切吧。

Juxi（美编）



◆最近不知怎么回事，特别嗜睡，渐渐跟老妹一样练就了倒床上几秒钟就睡着的本事，难道这个也会传染的吗？

◆本月最郁闷的就是房子租约到期，无良房东又要涨租金了，并且金额是上次的五倍，简直是晴天霹雳，如果工资能像这么个涨法，本人绝对是一点怨言也没有的。

马修



◆总结下国内大多数免费软件的优缺点：优点：免费；缺点：广告多，悄悄安装插件、浏览器、搜索引擎，更改文件启动设置，改变主页，功能比说得少……

◆写下这段文字的这天上午，门卡不见了，仔细回想下应该没丢，就埋没在办公桌上乱七八糟的书堆中，便索性来个大整理。从2004年开始做的《掌机王SP》装了满满三箱子还多，每次收拾都充满回忆的说。顺便，还收拾出了4个打火机、10多支圆珠笔以及4把裁纸刀……

◆两天前的晚上，忽然感觉心口岔气般疼，第二天早上起床还是隐隐作痛。正好第二天去医院打针，就顺便问了医生，被告知是因为睡眠太少——说起来这两个月都很少有睡超过5个小时的时候，有任务加班、没任务玩，现在身体已经发出了警告，于是，终于实现了到深圳八年半以来的第一次早睡……

白菜



□接到家里的电话，87岁高龄的爷爷在老家摔伤了，现在家里人都坐飞机赶了过去。几天来一边工作一边等进一步消息，直到今天早上八点还在睡梦中时，被母亲的电话叫醒，听说已经脱离了危险。于是睡意全消，高高兴兴洗了个澡就上班去了。老人家一定要多保重身体。

□随着《逆转裁判5》的情报正式公布，3DS上让我期待的作品又多了一款。虽说正式的主人公是八年后的成步堂，不过总制作人还是江城元秀，似乎没巧舟什么事。那么在“《检察官》系列”中雪藏成步堂又是为了什么呢？绫里一家的去向也令人在意，因为从目前的情报来看，搭档又是一个新角色。随时保持关注。

□等大家看到本辑的时候，《铁拳TT2》相信已经发售了。自从阔别街机厅多年后，又将展开新的战斗。先把落下的手感找回来吧。

酷洛洛



■把电视剧版《轩辕剑 天之痕》看完了，评论可以用两个字来形容——狗血。本人玩PC版《天之痕》只是浅尝辄止，因此相对于作品FANS而言，自己已经是以很客观的眼光去看这部片的了，虽然电视版《天之痕》把剧情改得天翻地覆，但前中期的剧情把它当成原创奇幻武侠剧来看还是可以的，岂料到最后竟然虎头蛇尾，死了一堆人，又来个逆转满血复活，剧情解释也是得过且过，像告诉大家：他们就是那样子，你就接受这个设定吧……我真接受不了。

sienna（美编）



◆每次早上醒来，才知道晚上要早点睡……

◆有的人对你好，是因为你对他好；有的人对你好，是因为懂得你的好。

◆期待十月份，因为要回家一趟，想到回家可以和家人待在一起就觉得幸福。还有家乡的美食想想都让人流口水，十月快来吧。

栏目主持：白菜

火热秘技

差不多该准备赴日参加TGS了。第一次出国旅行，内心有些不安，但雀跃的比重更大。终于要跟活生生的日本人说话了呀！

PSP日版 浪客剑心 明治剑客浪漫谭 完醒

るろうに剑心 —明治剑客浪漫谭— 完醒

●密码



在设定选项中的“パスワード”中，输入kansei可以获得一百万金钱。输入katana可以解锁角色泽下条张、悠久山安慈、本条镰足、刈羽蝠也、夷腕坊、不二、鱼沼宇水、濑田宗次郎、志志雄真实、佐渡岛方治、驹形由美、尖角、才槌。输入keisyou可以解锁角色绯村剑路。输入genpuku可以解锁角色师范代版本明神弥彦。输入karakuri可以解锁角色三号夷腕坊。输入yaminobu可以解锁角色辰巳。

3DS日版 闪乱神乐 爆裂 红莲少女

闪乱カグラ Burst —红莲の少女达—



●隐藏角色凛加入方法

跟前作一样，本作通关之后（即完成任务5-06之后）就会出现隐藏任务“生きていた最强の忍”，任务内容要求玩家用全部角色击败凛一次，无论选择谁接任务，挑战的顺序都固定为“咏→日影→未来→春花→焰”，5位角色依次打败凛之后就能让她入队。凛的实力是至今为止比较强的，由于阴乱在本作遭到削弱，所以还是得老老实实地打，推荐将所有角色练到21段以上再去挑战，因为21段之后忍法槽能增加到3格，与此同时由于场地内没有回复道具，能回复全部体力的忍转身就显得相当重要，建议先削减BOSS一定血量之后才变身。任务完成之后就能使用凛了。

PSV 港版

Persona4 黄金版（中文版）

女神异闻录4 黄金版

●社群MAX人格面具合成公式例

社群	人格面具	合成例
愚者	洛基（64）	节制“朱雀”×正义“尤利尔”×女皇“巴比伦大淫妇”
魔术师	摩陀（78）	节制“虹蛇”×教皇“八幡神”
女教皇	斯卡哈（79）	女皇“威灵”×太阳“金翅鸟”
女皇	伊西丝（79）	月亮“赛特”×隐士“荒霸吐”
皇帝	奥汀（74）	月亮“赛特”×星星“萨图尔努斯”
教皇	黄龙（76）	节制“白虎”×节制“朱雀”×节制“青龙”×节制“玄武”
恋爱	伊丝塔（71）	力量“齐格菲”×隐士“奈比洛斯”×星星“韦驮天”
战车	经津主（80）	战车“大元帅明王”×战车“特里格拉夫”×战车“金鬼”×战车“阿瑞斯”×星星“猫将军”
正义	斯拉欧加（74）	魔术师“斯尔特”×女皇“威灵”
隐士	隐形鬼（82）	战车“金鬼”×月亮“水鬼”×星星“风鬼”×力量“鬼”
命运	诺伦（72）	命运“可罗索”×命运“拉克西斯”×命运“阿特罗波斯”
力量	藏王权现（90）	魔术师“精灵”×正义“默基瑟德”
倒悬者	阿提斯（82）	节制“虹蛇”×月亮“巴力西卜”
死神	大黑天（78）	死神“斗牛士”×教皇“大僧正”×女皇“巴比伦大淫妇”×死神“白骑士”×审判“吹号者”×倒悬者“地狱天使”
节制	毗湿奴（73）	月亮“赛特”×女皇“威灵”
恶魔	别西卜（81）	恶魔“贝利亚”×恶魔“贝尔芬格”×月亮“巴力西卜”×月亮“赛特”×死神“莫特”×恶魔“帕祖祖”
塔	湿婆（80）	魔术师“兰达”×皇帝“巴隆”
星星	路西菲尔（87）	月亮“赛特”×魔术师“斯尔特”×星星“萨图尔努斯”
月亮	圣达芬（84）	魔术师“斯尔特”×女教皇“兹兹米特尔”×月亮“巴力西卜”
太阳	阿修罗王（86）	战车“大元帅明王”×隐士“荒霸吐”×星星“萨图尔努斯”
审判	路西法（93）	命运“阿难陀”×审判“米迦勒”×审判“梅塔特隆”×审判“撒旦”×审判“吹号者”×审判“阿努比斯
世界	伊邪那岐大神（91）	愚者“伊邪那岐”×力量“睡魔”×战车“哪吒太子”×月亮“基力梅卡拉”×命运“诺伦”×皇帝“大国主”×倒悬者“欧特鲁斯”×星星“韦驮天”×节制“密特拉”×女教皇“兹兹米特尔”×塔“库夫林”×愚者“恶灵军团”
永劫	辉夜（74）	魔术师“斯尔特”×节制“虹蛇”×战车“大元帅明王”
小丑	禍津伊邪那岐（77）	魔术师“斯尔特”×节制“虹蛇”×女皇“威灵”

PSV 日版

初音未来 女歌手计划 f

初音ミク –Project DIVA– f

●轻松划动

当屏幕上出现☆标识需要玩家在触摸屏上进行划动操作时，其实只要一直不停地划动屏幕，COMBO也不会断掉，不用跟着节奏。对于一些仅由☆标识组成的技术区域来说，这种操作可以轻松地将分数提高。注意歌曲节奏快，划动时就要快一点，节奏慢则慢一点也无妨。



栏目主持 胧月

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

任天堂在8月底的网络发布会结束后，不少3DS游戏都确定了发售日，《逆转裁判5》和《雷顿教授》的新作《雷顿教授与超文明A的遗产》也确定将登陆3DS了。PSV方面新作情报不多，不过《特特莉的工作室》移植版或许又为岸田系《工作室》的集体搬迁提供了一个契机。

发售表阅读说明

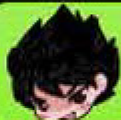
■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2012年9月					
12日	回转寿司方块（e商店下载）	クルりんスッシ–	Arc System Works	PUZ	400日元
13日	徽章机器人7 甲虫版	メダロット7 カブトVer	Rocket Company	RPG	6090日元
13日	徽章机器人7 锹形虫版	メダロット7 クワガタVer	Rocket Company	RPG	6090日元
13日	战国无双 编年史 2nd	战国无双 Chronicle 2nd	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
13日	新・绘心教室	新・绘心教室	Nintendo	ETC	3800日元
26日	电波人RPG2（e商店下载）	电波人间のRPG2	Genius Sonority	RPG	1000日元
27日	哭牙	哭牙 KOKUGA	G.rev	STG	5040日元
27日	魔法小恶魔	ちび☆デビ	Alchemist	AVG	5040日元
27日	随心时尚 女孩风格 贪心宣言	わがままファッション GIRLS MODE よくばり宣言！	Nintendo	ETC	4800日元
未定	趣味迷你高尔夫 触摸！（e商店下载）	ファン！ファン！ミニゴルフ タッチ！	Cyberfront	ACT	500日元
2012年10月					
11日	跨界计划	PROJECT X ZONE	NBGI	S・RPG	6280日元
11日	勇气原点 飞翔妖精	BRAVELY DEFAULT FLYING FAIRY	Square Enix	RPG	6090日元
11日	与凯蒂猫在一起！打方块Z	ハロ–キティといっしょ！ブロッククラッシュZ	Dorasu	PUZ	4800日元
25日	AKB48和我	AKB48+Me	角川Games	SLG	5670日元
2012年11月					
1日	世界足球 胜利十一人2013	ワ–ルドサッカ–ウイニングイレブン 2013	Konami	SPG	4980日元
8日	立体动物之森	とびだせ どうぶつの森	Nintendo	ETC	4800日元
8日	宝石宠物 随魔法华丽舞动	ジュエルペット 魔法でおしゃれにダンス☆デコ～！	Furyu	ACT	5229日元
15日	偶像活动 灰姑娘课程	アイカツ！シンデレラレッスン	NBGI	SLG	5040日元
15日	解放之剑 艾克希布	アンチエインブレイズ エクシヴ	Furyu	RPG	6279日元
15日	雷电十一人1・2・3 元堂守传说	イナズマイレブン1・2・3！！元堂守传说	Level–5	RPG	5800日元
22日	豪宅生活 拓麻歌子	おうちまいにち たまごっち	NBGI	SLG	5040日元
22日	终极军团	エクストル–パ–ズ	Capcom	ACT	5990日元
22日	危险老爷子 邪（暂名）	でんぢゃらすじ–さん邪（暂名）	NBGI	ACT	售价未定
29日	火影忍者SD 力量疾风传	NARUTO–ナルト–SD パワフル疾风传	NBGI	ACT	5230日元
2012年12月					
未定	幻想生活	ファンタジ–ライフ	Level–5	RPG	售价未定
2012年冬					
未定	雷电十一人GO 2 时空之石 热风・雷鸣	イナズマイレブンGO2 クロノ・スト–ン ネップウ・ライメイ	Level–5	RPG	售价未定
2012年内					
未定	纸片马里奥 贴纸之星	ペ–パ–マリオ Sticker Star	Nintendo	RPG	售价未定
未定	雷顿教授对逆转裁判	レイトン教授VS逆转裁判	Level–5	AVG	售价未定
未定	路易的鬼屋2（暂名）	ルイ–ジ マンション2（暂名）	Nintendo	A・AVG	售价未定
未定	海王	海王	Marvelous AQL	A・AVG	售价未定
2013年春					
未定	怪物猎人4	モンスタ–ハンタ–4	Capcom	ACT	售价未定
未定	超速变形伽罗Z（暂名）	超速变形ジャイロゼッタ–（暂名）	Square Enix	TAB	售价未定
未定	龙珠英雄 终极任务	ドラゴンボ–ル ヒ–ロ–ズ アルティメットミッション	NBGI	TAB	售价未定
未定	朋友聚会（暂名）	トモダチコレクション（暂名）	Nintendo	ETC	售价未定

Nintendo DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2012年9月					
27日	特命战队Go Busters	特命战队ゴ–バスタ–ズ	NBGI	ACT	5040日元
2012年10月					
25日	心跳回忆 女生版 双重包	ときめきメモリアル Girl's Side ダブルパック	Konami	SLG	3990日元



战国无双 编年史 2nd

9.13 ◆Koei Tecmo Games◆ACT◆6090日元





作为3DS首发游戏的《战国无双 编年史》受到了一致好评，续作则是采用以往“猛将传”的形式，加入3位新角色的同时在前作的基础上大幅强化。“无双演武”的关卡数量激增并有分支路线设定，“猛将演武”则对应网络排行。新作还加入了前作中没有的联机功能，拿专属武器感觉吃力的玩家可以与同伴共同挑战。



小小大星球

9.20 ◆SCE◆ACT◆3980日元





作为初期就公布的瞩目作品，本作终于在PSV发售近一年后才姗姗来迟。本作拥有设计精良的关卡外，麻布仔要在机关遍地的平台型关卡中腾跃攀援，并依靠PSV的特殊机能完成解谜。和之前家用机版一样，玩家同样可以制作自己的原创关卡并与其他玩家在网络上分享。

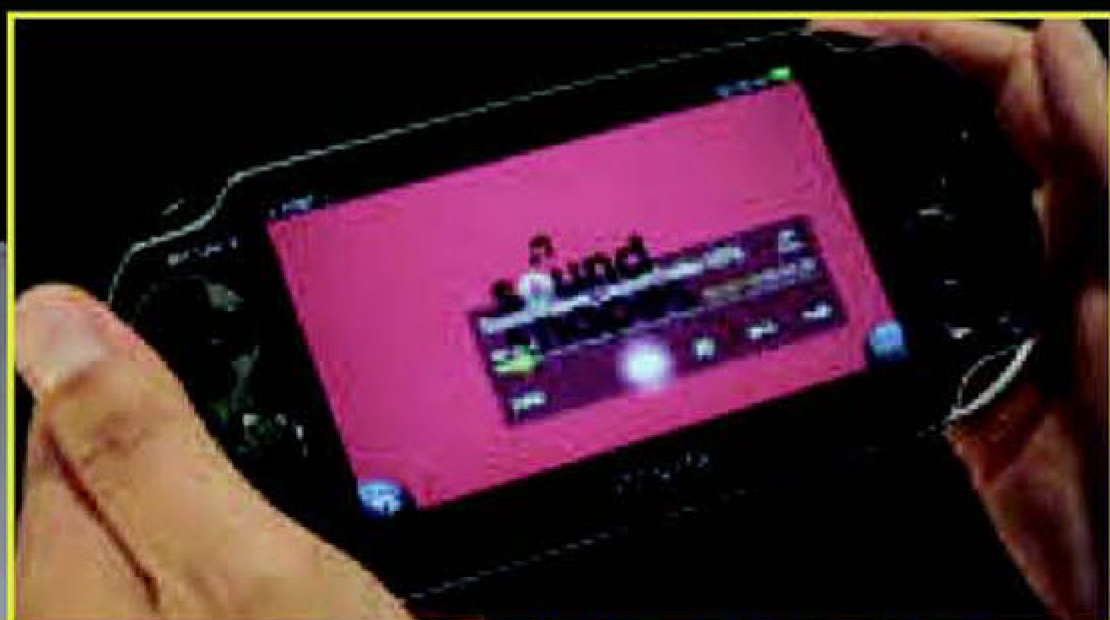
PlayStation Vita

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2012年9月					
12日	非常E麻将（PS商店下载）	とってもE麻雀	Arc System Works	TAB	1200日元
20日	小小大星球	リトルビッグプラネット PlayStation Vita	SCE	ACT	3980日元
27日	DJ Max Technika Tune	DJMAX TECHNIKA TUNE	Cyberfront	MUG	6090日元
27日	伊苏 塞尔塞塔的树海	イ–ス セルセタの树海	Falcom	A・RPG	7140日元
27日	信长之野望・天道 威力加强版	信长の野望・天道 with パワ–アップキット	Koei Tecmo Games	SLG	7140日元
27日	地球防卫军3 携带版	地球防卫军3 ポ–タブル	D3 Publisher	ACT	6090日元
2012年10月					
18日	FIFA13	FIFA 13 ワ–ルド クラス サッカ–	EA Sports	SPG	5980日元
18日	英雄传说 零之轨迹 进化版	英雄传说 零の轨迹 Evolution	Falcom	RPG	6090日元
18日	纸盒战机W	ダンボ–ル战机W	Level–5	RPG	4980日元
25日	街头霸王对铁拳	ストリ–トファイタ–×铁拳	Capcom	FTG	4990日元
30日	刺客信条Ⅲ 自由使命（美版）	Assassin's Creed Ⅲ：Liberation	Ubisoft	ACT	39.99美元
30日	极品飞车 新・最高通缉	Need for Speed Most Wanted	EA Games	RAC	39.99美元

PlayStation Portable

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2012年9月					
13日	加速世界 银翼觉醒	アクセル・ワ–ルド –银翼の觉醒–	NBGI	SLG	6280日元
13日	甜点时间 携带版	シュクレ PORTABLE	Cyberfront	AVG	7140日元
13日	冬宫异闻 天御柱	エルミナ–ジュ异闻 アメノミハシラ	Starfish	RPG	6090日元
20日	老虎和兔子 独占直播	TIGER ＆ BUNNY オンエアジャック！	NBGI	ACT	6280日元
20日	24时的钟声与灰姑娘 万圣节婚礼	24时の钟とシンデレラ～Halloween Wedding～	QuinRose	AVG	6300日元
20日	最终幻想Ⅲ	ファイナルファンタジ–Ⅲ	Square Enix	RPG	3990日元
20日	全职猎人 奇迹冒险	ハンタ–×ハンタ– ワンダ–アドベンチャ–	NBGI	A・AVG	5230日元
20日	晓之护卫 三位一体	晓の护卫 トリニティ	5pb.	AVG	8190日元
27日	SD高达G世纪 超世界	SDガンダム ジ–ジェネレ–ション オ–バ–ワ–ルド	NBGI	SLG	6280日元
27日	恋爱、选举与巧克力 携带版	恋と选举とチョコレ–ト ポ–タブル	角川Games	AVG	6279日元
2012年10月					
4日	这间活动室被不回家部占领了 携带版 学园狗耳篇	この部室は归宅しない部が占据しました。ぽ–たぶる 学园ドッグ・イヤ–编	Boost On	AVG	6090日元
4日	启魂者	ソ–ルトリガ–	Image Epoch	RPG	6279日元
4日	召唤之夜3	サモンナイト3	NBGI	S・RPG	3990日元
4日	圆桌的学徒 永恒传说	圆卓の生徒 The Eternal Legend	角川Games	RPG	6090日元
11日	恶魔恋人	ディアボリック ラヴァ–ズ	Idea Factory	AVG	6090日元
18日	FIFA13	FIFA 13 ワ–ルド クラス サッカ–	EA Sports	SPG	4980日元
18日	不可思议的迷宫 风来之西林4 加强版 神之眼与恶魔之脐	不思议のダンジョン 风来のシレン4 Plus 神の眼と悪魔のヘソ	Spike Chunsoft	RPG	4620日元
18日	恋爱随意链接 预知随机	ココロコネクト ヨチランダム	NBGI	AVG	6280日元
18日	纸盒战机W	ダンボ–ル战机W	Level–5	RPG	4800日元
18日	薄樱鬼 游戏录贰 祭杂子与队士们	薄樱鬼 游戏录贰 祭杂子と队士达	Idea Factory	AVG	6090日元
25日	偶像大师 闪亮音乐祭 甜蜜乐曲	アイドルマスタ–シャイニ–フェスタ ハニ–サウンド	NBGI	MUG	5980日元
25日	偶像大师 闪亮音乐祭 跃动音符	アイドルマスタ–シャイニ–フェスタ ファンキ–ノ–ト	NBGI	MUG	5980日元
25日	偶像大师 闪亮音乐祭 诱人曲调	アイドルマスタ–シャイニ–フェスタ グル–ヴィ–チュ–ン	NBGI	MUG	5980日元
25日	快餐店之恋4 夏之记忆	Piaキャロットへようこそ！！4～夏の记忆～	GN Software	AVG	6279日元
25日	精神创伤的辐辏 阴影 Ⅱ	トラウマの辐辏 TENEBRAE Ⅱ	Boost On	AVG	3969日元

DVD光盘内容导视



PSV 1.8固件更新介绍

游戏展望台

- 财宝公园
- 信长之野望 天道 威力加强版
- 索尼克全明星赛车 变形
- 间谍猎手
- 八咫鸦
- 战国无双 编年史 2nd
- 偶像大师 闪亮音乐祭
- 圆桌的学徒 永恒传说
- SD高达G世纪 超世界



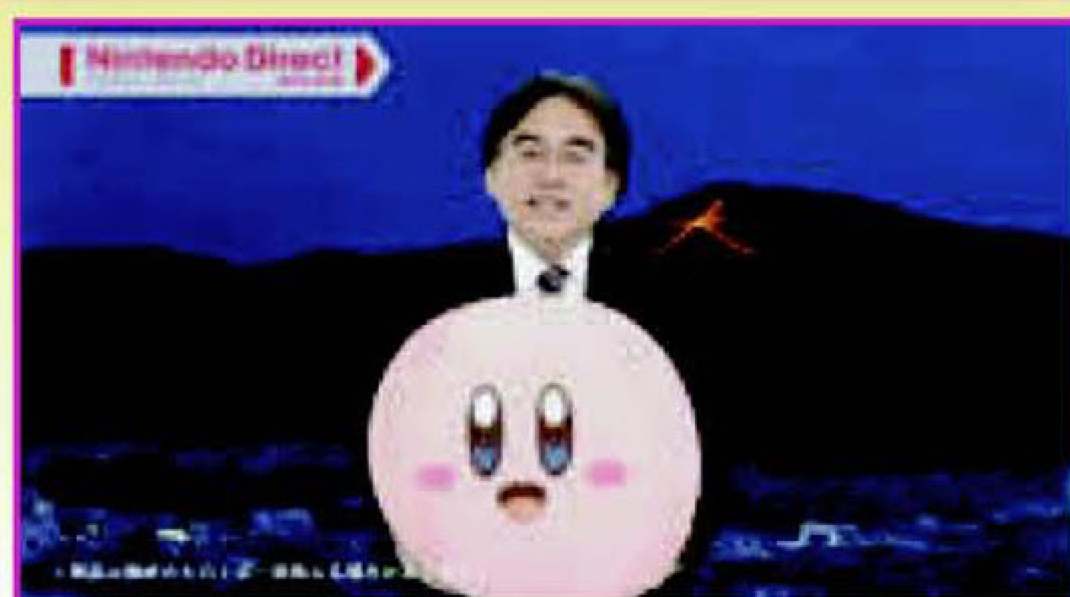
热血最强

《新・超级马里奥兄弟2》
金币Rush模式技巧讲解



任天堂Direct网络发布会

- 徽章机器人7
- 勇气原点 飞翔妖精
- 跨界计划
- AKB48和我
- 雷电十一人1・2・3 元堂守传说
- 终级军团
- 火影忍者SD 力量疾风传
- 雷顿教授与超文明A的遗产
- 新・绘心教室
- 随心时尚 女孩风格 贪心宣言
- 立体动物之森
- 纸片马里奥 超级贴纸
- 电波人RPG2
- 节奏猎人 和声骑士
- 朋友聚会（暂名）



新作特搜队

- 特殊报道部
- 浪客剑心 明治剑客浪漫谭 完醒
- 初音未来 女歌手计划 f
- 机动战士高达AGE 宇宙驱动版/宇宙加速版
- 闪乱神乐 爆裂 红莲少女



本辑《口袋光环》有奖问答题目

在任天堂发布会的影像中，岩田聪身后的山上燃烧着一个巨大的汉字，请问这个字是以下的哪个字？

A.天　　B.大　　C.太



PEGA精美游戏周边 3名

广州天下聚会“VR”——潘多拉的诱惑 报名啦！



活动日期：2012年10月13日（星期六）
活动时间：am11:30 ~ pm17:30
活动地点：羊城创意园（筑梦文化传播公司展厅）
主办方：北通、广州天下聚会玩家群、游戏机实用技术
协力媒体：游戏机实用技术、掌机王、多玩游戏网、玩家网、天平洋游戏网、太平洋电脑网、天极游戏网



天下聚会

时隔两年，广州天下聚会携手北通强势回归！

“More than Games”、“简单而华丽”一直是广州天下聚会的主旨。这跟北通一“Be Top”的品牌理念高度契合。广州天下聚会从第一次的“女仆主题”，到之后的“动漫元素”、“街头文化”、“奥运精神”，甚至是设立捐款，具有慈善意义的大型嘉年华。丰富的舞台演出，别出新意的节目设置，贴心的场地布置，这都不能形容它带给玩家的美好回忆。

本次聚会主题为“第九届广州天下聚会“VR”——潘多拉的诱惑”：其中，“V”是罗马字母“5”，译为广州天下聚会五周年。“R”是英语“Retern”（回归）的意思。回归的是一种态度，纯粹为了玩的态度（All for joy），形式上回归了初次聚会的自助餐+丰富互动节目。潘多拉则是北通近期主打的一款游戏手柄，作为本次聚会的亮点，配合现场靓丽Showgirl以及节目设置、产品体验、微博互动等的方式贯穿全场，这将会是一个让玩家兴奋、激动、难忘的ACG盛典！

活动内容

1.丰富自助餐，让你吃个饱！
2.丰富节目。
游戏主题曲Live Show/Cosplay/Showgirl/北通“潘多拉宝盒”主题节目/女子Jazz热舞/现场微博互动/有奖问答/UCG小编互动/游戏达人表演秀/广州天下聚会五周年庆生/游戏比赛/周边产品体验区/桌游卡片区
3.比赛项目
·PS3《高达VS高达EXTREME》、《街头霸王对铁拳》
·PSP《怪物猎人 携带版 3rd》、《纸盒战机》（暂定）
·NDS《口袋妖怪 黑2·白2》（暂定）
※比赛项目根据最新热门游戏而定，欢迎玩家通过QQ群、微博提出建议。

报名事项

人员限定：100（上限）
费用：50元/人（含自助餐以及豪华纪念品费用）
报名格式：“姓名+联系电话+比赛项目+游戏达人项目（可选）”
例如，“杨32郎+132xxxxxx32+PS3 高达对高达+FC 魂斗罗 32条命通关”
※游戏达人对应机种：FC、SFC、SS、DC、PS系列、Xbox360、PSP、NDS、GB系列等历代主机，只要玩家把任意一款游戏完到极致，便可报名参加。参加者除了能获得聚会限定特典外，还会追加丰富奖品。

报名方式

1.加入广州天下聚会报名群：64682242，并以邮件方式发到48441298@qq.com（注：老玩家关注旧群公告，无需重复加群）
2.以“私信”的方式把报名信息发送到“广州ACG玩家战斗营”新浪微博以及腾讯微博。

温馨提示

1.由于活动人数众多，请各位玩家务必随身保管好自己的财物。
2.现场设立“万事屋”，配备简单医疗用品。如玩家发现有财物被盗、身体不适、对活动咨询等问题，请第一时间赶去应“万事屋”找工作人员。
3.活动是自助餐形式，请各位玩家爱惜食物，如吃不完，请务必把食物塞进同桌对面那位朋友的口里。

秋季特刊特别加页 总页数288！

小编亲赴日本，带来东京游戏展2012全方位报道



更多大作攻略特快



3DS 战国无双 编年史 2nd

恶魔召唤师 灵魂黑客 3DS



PSV 小小大星球



PSP/3DS 失落英雄



Fan48 VOL.3

AKB48资讯综合志，48家族相关的新闻、专题、美图……等精彩内容尽收其中！

48美图

48家族成员精美平面写真大汇集，制服、泳装、Cosplay应有尽有。

48自由谈

提供读者自由畅谈的平台，你对AKB48有什么想法和评论，欢迎在这里畅所欲言。

48企划

48组合“最新势力图”

在第4次总选举中，姐妹组合的大幅跃进使得48家族成员排位来了一次大洗牌，究竟这些姐妹组合都有着怎样的魅力，这次就让我们一起来寻找答案。

前田敦子毕业访谈

8月27日，AKB48永远的ACE前田敦子从AKB毕业，这次找来啊酱和她一起回顾她在AKB的7年心路历程。

指原莉乃移籍博多的30天

刚在总选举中获得第4位就被宣布移籍HKT48，指原莉乃前段时间可以用大起大落来形容，本文通过对她的跟踪采访，一起来看看这动荡的30天。



附送精美赠品：
前田敦子双面海报

光盘收录
AKB王道综艺《AKBINGO！》连载

9月下旬 全国上市